

POČÍTAČOVÉ HRY

EXCALIBUR
8-9 No.5
1991

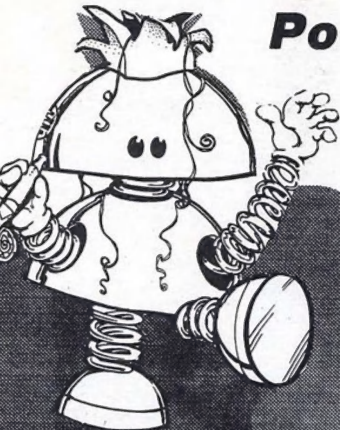
ELVIRA
VLÁDKYNĚ
TEMNOT



EXCALIBUR EXCALIBUR EXCALIBUR EXCALIBUR

ELVIRA
LOO
CADAVER
XENOMORPH
POWERMONGER
GREAT ESCAPE

18 Kčs



Počítač pro celou rodinu **cena 9900,- Kčs** **a programy do** **200,- Kčs**

Obsahuje důvěrně známý procesor Z80B (6 Mhz)
Programová a datová kompatibilita se ZX SPECTRUM
Emulátor ZX Spectrum od Františka Fuky
Profesionální klávesnice 72 plus 10 kláves
Datová kompatibilita s PC XT/AT, Atari a Amiga
vestavěné disketové jednotky 3.5"/780 KB (1 nebo 2 ks)
256 až 1.5 MB paměti + grafika 512x129 bodů/128 barev

SAN *coupé*

SAN *coupé*

Basic od autora MEGA BASICu Dr. Andy Wrighta
Kompletní MDI (IN/OUT/THRU), 6 kanálů, 8 oktáv
velké spektrum připojitelných periférií
záruční a pozáruční servis zajištěn
záruka šest měsíců

**programy s grafikou
a zvukem na úrovni
Amigy a ATARI**



TRIBASE Computers
Jungmannovo náměstí 1
110 00 PRAHA 1
Tel: (02) 235 62 50
Podrobné informace za obálku s adresou!

16

8

16

8

ELVIRA - tip na hru roku	4	Malé novinky	17
Castle Master	6	P.O. Box 414 - Excalibur	18
Prince of Persia	7	Dizzy I	20
Dragon's Lair	7	Space Quest III	22
Cadaver	8	Xenomorph - návod s mapkami	24
Knight Lore, Allen 8 a několik dalších	9	Powermonger - základní strategie hry	27
Loom	10	POKE pro ZX	28
Populous	11	Tipy a triky - ZX Spectrum a příbuzní	30
Eye of the Beholder	12	Vie Ar Kung - Fu	32
The Great Escape	13	Great Escape - návod a plánek	33
Escape from Colditz	13	Damocles	34
Turrican I & II	14	Equinox - návod a mapa	35
Coloris	15	i-servis (inzerční služba čtenářům)	36
Plotting	15	Kupón pro slevu a bezplatnou inzerci	38
Firma Sierra On-Line	16	Tipy + Triky (Záchránná služba)	40

Vážení čtenáři,

fan-dové počítačových her.

Setkáváme se již popáté nad stránkami našeho časopisu věnovaném počítačovým hrám. Toto číslo se Vám možná dostalo do ruky díky PNS, podle našich zkušeností nejlepší distribuční firmy u nás.

Co jsme Vám připravili?

Nejprve jako vždy pravidelný MONITOR. Povídání o nových a dobrých počítačových hrách. Uměly bychom napsat jen o novinkách, chceme Vás též upozornit na skutečně kvalitní starší "kousky", které možná ještě schází ve Vašem souboru her a které by Vás zcela určitě potěšily.

Velmi známé počítačové firmě Sierra On-Line věnujeme pokračování seriálu. Dnes je to o policistovi v jejích řadách.

Mnozí jsou už jistě zvědaví na výsledky ankety z 3. čísla. Najdeme na 18. straně spolu se jménem šťastného vyherce joysticku. Na stránce pak pokračujeme ve společném rozhovoru.

Ale nepředbíhejme, ještě čeká nejbálsnější část našeho časopisu, kterou je rubrika

JAK DÁL?

Podíváte-li se teď nahoru, vidíte, že některé z návodů "svítí" pro osmibity, jiné zase pro šestnáctky. Snažíme se dělit místo rovnoměrně tak, jak je složena naše čtenářsko-fandovská obec.

V rádenném časopise nesmí chybět inzerce. Už jsme s ní tady a kupón pro bezplatnou inzerci najdete na předposlední straně.

Na té poslední je čtení pro případ, že Váš počítač mlčí. Dozvíte se proto něco zajímavého o významném výrobci deskových her.

Na závěr snad ještě tohle:

V tomto čísle jsme chtěli povídat hlavně o hrách, situovaných do starých herad. Jestliže Vám doopravdy vypnou proud, zdvihnete své usezené tělo ze židle a jdete se podívat do našich skutečných herad. Především je na to příhodné počasí a možná, že když budete váhat, pak cenné sbírky na hradech a zámečích zmizí. Potom budete litovat, až budete muset za vším do ciziny!

Vaše redakce

Děkujeme všem, kteří se podíleli na přípravě, výrobě a distribuci EXCALIBURu, především
ing. Kubínové, paní Tlusté,
ing. Hauptovi, RNDr. Strnadovi
a všem, kteří přispěli třeba jen malou radou.

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

MK ČR 5 204, MČ 4/129

1991

EXCALIBUR 8-9

No. 5

VDVATEL

Popular Computer Publishing
Martin Ludvík

ŠÉFREDAKTOR REDAKCE

Lukáš Ladra - LLG
Andrej Anastasov - ANDREW
Jan Zapletal
David Kika - dk-

KRESBY LAYOUT REDAKCE

Joris
Joris/LLG
PCP Excalibur
P. O. Box 414
111 21 Praha 1

PŘEDPLATNÉ

SMS, U Pergamentky 8
170 00 Praha 7
BIO-MARKET

TISK ROZŠIRUJE

PNS a soukromé distribuční firmy
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt
Praha č. 703/91 - NP ze dne 22.5.1991

ceník firemní inzerce No. 1

1/1 strany černobíle 1999 Kčs
za každou barvu navíc + 999 Kčs
foto kvalita + 5.999 Kčs
poslední strana - foto kvalita 9.999 Kčs
grafická úprava + 499 Kčs

Elvira



Je to Elvira - Mistress of the Dark, vládkyně temnot a úředně chráněná značka.

Kdo je to Elvira?

Bledá tvář, havraní vlasy vyčesané nahoru a rudé nehty zafaté do černých, hluboce dekoltovaných šatů. Takto se představuje obecnostu americká kněžka děsu - Elvira. V civilním životě je to ale obyčejná, docela pohledná dáma z masa a kosti. Její pravé občanské jméno je Cassandra Petersonová. Mrtvolnou bledost tváří a poprsí docíluje sice pudrem, ale své popularity dosáhla tvrdou prací. Na podzim 1981 debutovala v zábavném televizním seriálu "Movie Macabre" jako hosteska s roli Elviry. Pak už si zařídila vlastní studio, které sama osobně řídila. Produkovala laciné filmy, v Americe se jim říká B-filmy, s hororovou tematikou. Ve většině účinkovala, (jak také jinak?), v hlavní roli. Postupně se z ní stala uznávaná filmová i divadelní herečka. Spolupracovala dokonce i s režisérem Federicem Fellinim, a to už ve světě filmu něco znamená. Sama začala užívat titul Mistress Of The Dark (vládkyně nebo milenka temna - jak je libo) a nesmí chybět v žádném vážném i nevážném

televizním povídání o věcech tajemných a nadpřirozených. Komu se to celé zdá být pouhým přeháněním, ten ať si uvědomí, že USA jsou vskutku zemi neomezených možností. V Americe tak vzniklo mnoho fanklubů Elviry. Její příznivci tu považují každé Elvirino slovo skoro za svaté. Vše došlo tak daleko, že i starosta Los Angeles vyhlásil loňský 31. říjen, kdy anglosaské země každoročně slaví Halloween (Den čarodějnic, něco jako naše MDŽ), dnem Elviry. Evropanovi její poněkud pokleslé filmy možná přijdou jako laciný skvár, ale pro fanoušky této královny hororu s bledou pleť je to ale přesně to pravé ořechové.

Teď Elvira s početnou tlupou nahnílych monster, průhledných duchů a krvežíznivých upírů přitáhla do počítačových her, aby nám všem nahnala husí kůži.

Už začátek je hrůzostrašný. Před několika staletími uctívala královna Emalda ve svém středověkém hradu ďábla a oddávala se ostatním satanským praktikám. Doufala, že za tuto svou oddanost získá jako protihodnotu

nesmrtelnost. Ale satanáš neskákal podle její taktovky a postaral se jenom o to, aby královna Emalda mohla jednoho krásně osklivého dne vstát z mrtvých. Na smrtelné posteli svěřila ďáblova nevěstka svým šesti nejvěrnějším sluhům klíče od tajemné truhly. V ní je uložena kniha Spiritual Mastery (Ovládnutí duchovna). Až se Emalda probudí, dokáže pak pomoci této knize ovládat všechna pekelná stvoření a získá tím moc nad celým světem. Aby se však celý oživovací plán vydařil, musí být nejprve některým z jejích ženských potomků provedena ďáblem předepsaná ceremonie.

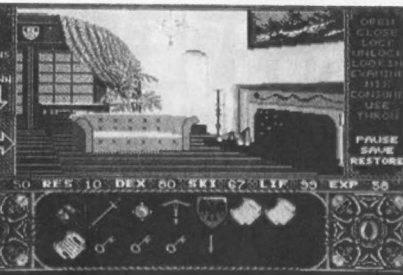


Už buďte, čím se tabuleta kuchá-pinka tak brozně moc upallala?



Sláci pořádný ďábový kolík a žena - upír už nikoho neohroží.





A touhle příbuznou je - nu kdo jiný, než Elvira! Nastěhovala se do Emeraldina starého hradu a chce jej přestavět na Lunapark. V něm by platili návštěvníci trávil víkendové horory. Během přestavby dojde nešťastnou náhodou k zmrtyvýchvstání královny Emeraldy a jejich služebníků. Když Elvira zjistí, co si vlastně nadrobila, povolá lovce duchů, aby ji hrad očistil od příser. A tímto Ghostbusterem jste právě Vy!

Musíte s démonickými obyvateli hradu udělat krátký proces a zmocnit se jejich šesti klíčů. Lehce se to řekne, hůře hraje. Banda víkoldaků, vampirů, kostlivců a zombií (to jsou oživlí nebožtíci) se vás snaží na každém kroku stit, zahubit, odpravit, vykuchat, vysát, spálit a co já vím ještě. (Nesmíme zapomenout na roztomilou kuchařku se sekáčem na maso.) Hra se snaží vám to všechno názorně vyobrazit, obrazovka přetéká červení, tedy nic vhodného pro malé děti a pro lidi, kteří se opravdu bojí!

Elvira - Mistress Of The Dark je něco mezi adventure a hrou v hlavní roli, zcela ovládanou myši. Na pravé či levé straně obrazu si můžete vybírat různé možnosti jako např.: Směr pohybu, druhy vlastních zbraní, sběr předmětů nebo povely pro nahrávání pozic. Dole je seznam věcí, které si nesete a důležité údaje o vaší osobě. Z nich snad nejdůležitější je "LIF", ukazující, jak jste na tom se zdravím. Když hodnota klesne na nulu, je smrt neodvratná. Naštěstí Elvira dokáže ve své hradní kuchyni namíchat několik roztodivných nápojů. Dodají vám nejen sílu, nebo ztracenou životní energii, ale dají se využít i jako zbraně proti různým potvorám. Aby však paní Elvira mohla ukázat něco ze svého kulinářského umění, musíte ji nejprve přinést Knihu receptů a ještě spoustu surovin. Malý předkrm z té starodávné knížky: "Vezmi velkého červa a rozsekej ho na malé kousky, veš promíchej se shnilými otrubami...". Kompletní seznam

všech nutných přísad najdete v manuálu, který je dodáván ke hře. Soft-pirati mají tedy tentokrát smůlu.

Začátečnickům budou asi zpočátku dělat potíže souboje s rytíři a oživlými nebožtíky. Musíte být obratní a co nejrychleji odrážet útoky zleva i zprava. Stačí trochu cviku a přemůžete i silné potvory, které na vás čekají v dolních katakombách hradu.


Ve hře je plno statických obrázků, za které by si jejich tvůrce opravdu zasloužil jedničku s velkou hvězdičkou. Tajuplné melodie, které hru dokresluje, nezaostávají za těmi podobnými ve filmových hororech. Za "Elviru" však přesto budete platit krvavou daň v podobě pěti plných disket. To je cenou za moderní a objemný adventure příběh a my si na tento fakt musíme pomalu začít zvykat.

Verze pro PC potřebuje EGA nebo VGA kartu a ani pevný disk není na škodu. Elviru si na ST a Amize zahráme jen tehdy, jestliže vlastníme IM Byte paměti.

Velmi zajímavá bude tato hra pro C-64. Disketová mechanika je tu však nezbytnou podmínkou.

PS: Na Západě už začínají probleskovat zprávy, že se připravuje Elvira číslo 2. Inu, úspěch "nefalšovaného hororu" na počítačích láká k dalšímu, především finančnímu využití. Ovšem nastavená kaše nebývá vždycky to nejlepší a tak nám zbývá jen doufat, že autoři Horrorsoftu udrží vysoko nastavenou laťku a budou s druhým dílem navíc brzy hotoví.

LLG



Elvira
Horrorsoft - 91"
Adventure

Excalibur 5 85%	
grafika	hudba
1 1	
nápad	zábava
2 2	



CASTLE MASTER

Snad jenom počítačová zelenáči – "screenhorni" ještě neznají žádnou hru od firmy Incentive. Veteráni před třemi roky proháněli s její pomocí Drillera v zapadlém koutu vesmíru. Incentive dnes zájemcům o její hru říká, že hledat štěstí ve středověku.

Začíná to jako obvykle špatně. Vaši malou sestřičku odnesl zlý kouzelník do svého strašidelného hradu. Jste bezpochyby správný středověký rytíř a tak okamžitě na sebe necháte navléknout ocelový šat, sluhové vás vysadí na silného koně a už můžete vyrazit na nelehkou cestu po stopách unosec ubohé divny. Bloudění přes devatero kopců a přes devatero moří završíte až na konečné tramvaji č. 17 kde najdete ohromný hrad. Vyprojektovala a vystavěla ho ctihodná britská firma Incentive a od podzemního sklepení až po to nejvyšší cimbuří bude jistě prolezly strašidly, navíc propískovány hádankami a zamofeny léčkami.

Magistr kouzel C.Sc. má svou sbírku ukořistěných sestřiček zastrčenu v nejhlubší kobce na hradě. Chudák děvče, kam nechodí slunce, tam chodí lékař. Vy se k milovanému sourozenci dostanete až po získání deseti magických pentagramů. Všecky čarodějné předměty jsou rozeztřáskány na nejroztodivnějších místech a uschovány za mnoha dveřmi, ke kterým je zapotřebí najít vhodný klíč. Do hledání musíte zapojit všechny buňky sedé kůry mozkové a mít také trochu štěstí.

Castle Master totiž klade poměrně velké nároky na logické myšlení hráče, na jeho postřeh a orientaci v obraze trojrozměrného (3D) prostoru. Padoušský hradní pán na vás totiž během putování komnatami neustále uťočí četami,

ba kohortami nadpřirozených sil. Tak duchové, co vypadají jako kusy roztrhaného prostěradla, si létají po komnatách a při každém dotyku vám ukroji řádnou část ze zásoby energie. Trebaže jste rytířem, nemáte žádné urozené zbraně. Je tu jen pytlík kamenů, kterými se však báječně hází a které hlavně nikdy nedojdou. Po vzoru bibleho Davida dobře ducha trefíte a je po starostech.

Ve hře vidíte všechno "na vlastní oči", tedy tak, jak to znáte z leteckých simulátorů nebo z her, kterým říkáme hry "v hlavní roli". Svoji postavu ovládáte klávesnicí, myší, nebo joystickem. Můžete chodit po volných prostorách

kolem hradu, ale i ve stísněných chodbách nebo v bludišti katakomb. Na stěnách tu nenajdete všudypřítomné monogramy turistů, které hýzdí mnohé naše hradky a zámky, ale jsou zde rozvěšeny veliké štíty s nápisy, které všem hráčům znalým angličtiny prozradí mnoho užitečného.

Při bloudění po hradu je zapotřebí vyzkoušet opravdu všechno. Zvolte možné, ale třeba i nemožné kombinace. Tak hned u vstupu do paláce. Uvidíte padací most a nad ním spínač. Hodte kamenem a sepněte tlačítko. Stoupněte si na most a znovu se trefte do ovladače. Frrrr - a už si to plachtíte až na střešku kostela. Ze by vás to také napadlo? No dobrá, ale to byl jen první problémek na začátku hry! Takovýchto nápadů je ve hře nepočítaně, snad na každém druhém kroku.

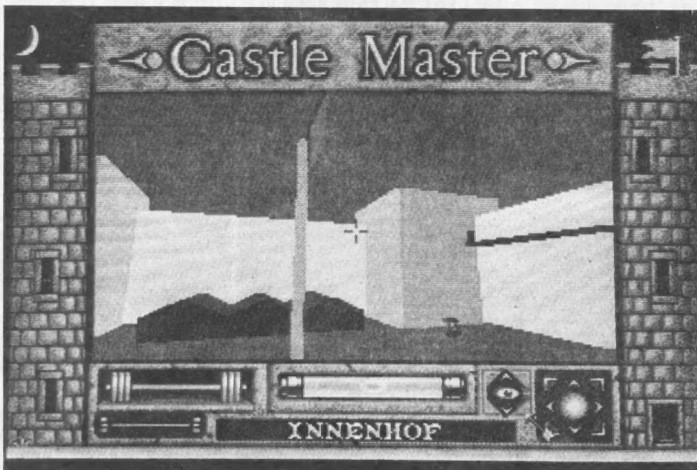
Firma Incentive je stará a ostřílená softwarová parta. Má už na svém kontě tři podobné solidní 3D hry: Driller, Dark Side a Total Eclipse. Jako jedna z prvních dokázala Incentive i na osmibitech

vykouzlit ve svém už legendárním "Drillerovi" trojrozměrnou počítačovou iluzi. Firma se má i nadále k světu. Dokazuje to nejnovějším "hitem" 3D Construction Kit. Pro zájemce zpracovala právě ten program, ve kterém všechny své předchozí hry vytvářela. Kdo chce sestavit svoji vlastní trojrozměrnou hru, má s ním velké šance. Pak jistě bude netrpělivě očekávat některé z našich příštích čísel neboť popis programu 3DCK už připravujeme. L.L.G.



Castle Master
Incentive - 90°
Adventure

Excalibur 5 76%	
grafika	hudba
2 2	
napad	zábava
2 2	



Prince of Persia

Opustíme gotické hrady a přeneseme se na chvíli do vzdáleného Orientu. I tam se ději nekalé věci, které vyžadují naši přítomnost. Vzhůru tedy do paláce tisíce a jedné noci!

Proradný a zlý Velký Vezír uvězní princeznu, sultánovu krásnou dceru. Tady končí všechny žerty, bezpráví se ani v počítači konat nebude! Společně s nebojácným princem dokážeme sobě i vezírovi, že hrdinové ještě nevymřeli.

Prince of Persia je 2D bludišková hra, která je opravdovou "perlou". Předčí všechny Robocopy či Indiana Jonesy. Proč? Všechny postavy ve hře jsou tak dokonale animovány, že celek působí jako napínavý kreslený seriál. Není se čemu divit, autor Jordan Mechner pracoval na hře od roku 1986. Spolu s bratrem natočil přes 25 hodin filmových záběrů pobíhajících, skákajících a dovádějících děti. Záběry si pak počítačem rozfázovali do jednotlivých obrázků. Takto se zrodilo neuvěřitelných pět set animovaných pohybů figurky.

Chvájeme, hodina je na dvanáct bludišť. Chvilí trvá, než přivýkneme složitému ovládání joystickem. Hned na začátku jistě padneme do pas-ti plné ostrých bodlin, ale ne-vadí. Po chvíli budeme nejen

s rozběhem skákat, ale taky opatrně naslapovat, či docela zručně šermovat.

Energii si doplníme, vypijeme-li malou lahvičku. Valí se jich po paláci dost, některé jsou ale otrávené, což ovšem poznáme až po konzumaci. Čeká nás také jeden vezírový podlý trik se zrcadlem a dvojníkem. Zrcadlem snadno projdete a v souboji s vlastním stínem si musíte uchovat klid a nevytahovat zbraň. Kdo nevěří, ať se přesvědčí sám!



Prince Of Persia
Broderbund - 90"
Arcade

Excalibur 5 87%

grafika	1	2	hudba
nápad	2	1	zábava

Námět stejný jako vlevo, provedení naprosto odlišné. V animaci však tato hra nezaostává. Pro každého milovníka kreslených příběhů připravili Readysoft společně s výtvarníkem Donem Bluthem hru, která tu ještě nebyla:

Dragon's Lair

"Proč si na počítači neza-hrát kreslený film?", napadlo kanadské programátory. Stačí k tomu dostatečná paměť, rychlý počítač, hodně disket (asi sedm, to není ani 6MB), něco zvuků a dobrý kreslíř. Amiga nebo ST se přímo nabízí. Pak už zbývá jen rok usilovné ty-mové práce a dílo je na světě.

Ano, Dragon's Lair není jen tak obyčejná tučtová hra, jakých se každý měsíc objeví na trhu desítky. Středověkého komiksového rytíře musíme provést asi třinácti animáčními scénami až k jeho vytou-ženému láse. Na každém kroku hrozí snad deset druhů smrti, všechny vykreslené do nejmenšího detailu. Ti, kteří se ještě se žádnou z her Ready-softu nesetkali, budou jistě dumat, jak se vlastně takový film "hraje". Všecko je velmi prosté. Postáci na desítku se-kundy přesně pohnout joy-stickem do správného směru, či stisknout stříbel. Opravdu je to tak jednoduché? Jistěže ne, je to ta největší slabina hry! Nedokážete totiž předvi-dat, jak se bude postavíčka na

příští dvě sekundy chovat. Ale i kdyby vaše intuice byla vy-věcena sledováním Kačerích příběhů, nikdy neodhadnete správný okamžik, kdy se má-te pohnout! Autoři si tuhle ne-dokonalost uvědomili, proto do hry zabudovali zvláštní (cheat) mód. Stačí na začátku stisknout správnou kombinaci tlačítek a počítač se na 10 mí-nut změní ve video. Pak už se jen díváte a bavíte. Kdo nemá hard disk, ten si hru zpestří stálým vyměňováním disket!

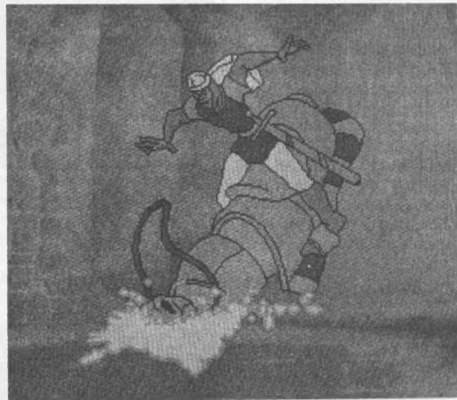
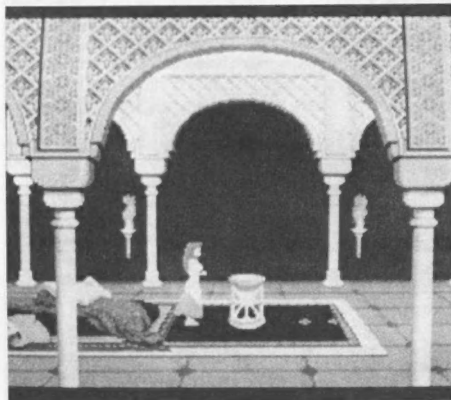
L.L.G.



Dragon's Lair
Readysoft - 88"
Arcade

Excalibur 5 74%

grafika	1	1	hudba
nápad	3	4	zábava



CADAVER

Knight Lore byl hitem na osmi-bitech, dnes mají šestnáctibity svého 3D bludišového klasika.

Hra minulý rok řádně rozčeřila soft-vody na Západě, teď je na řadě v Excaliburu a za rok se Cadaver stane měřítkem, kterým se budou porovnávat nejnovější prostorové bludištovky.

Dávno tomu, co na hradě Wulf panoval král Wulf, toho jména třetí. Ve svém království vládl moudře a spravedlivě. Král ale zemřel a ani jeho věrnému rádcí, Lordovi Carolusovi, nedopřál osud osiřelou zem dlouho spravovat. Zanedlouho po smrti svého pána také Lord za záhadných okolností zemřel. Celické bohaté království v hustých mlhách, jako mlčenlivý svědek ztracených časů. Je ale opravdu pustý a prázdný?

Malého trpaslíka Caradoca však takovéhle povídačky moc nevružíly. Ze všeho nejvíce jej teď zajímá, zda najde střechu nad hlavou. Hostinec, kam se navečer uchýlil, je plný. Misto je jenom v začátném, temném koutě vedle tří starych, spínavých žebřáků. Nikdo nechce v tak nebezpečných dobách spát v noci venku pod širým nebem, proto si Caradoc s povzděchem dá raneček pod hlavu a přikryje se svým obnošeným pláštěm.

Tuhle noc ale asi spát nebude. Stále ho ruší tiché povídání starců. Všichni tři jsou veterány poražené a rozprášené armády Lorda Caroluse. Z hovorů se náš hrdina dozví o zuřivých bitvách, o velkém strádání prostých poddaných i o zákeřné vraždě spáchané na Lordovi. Všechnu hrůzu má na svědomí služebník temných sil Dianos Necromancer. Spolu se svoji čeledí, s odpornými příšerami a démony se pak nastěhoval do osiřelého

hradu. V nedobytné pevnosti kuje pikle proti celému světu. Trpaslíka až doposud nechává tlacháni starců netečným, ale když nakonec uslyší o ohromných pokladech a předmětech s neuvěřitelnou magickou silou, zmocní se ho palčivá touha po slávě a majetku.

Ráno, hnán myšlenkou na zvonivě a lesklé mince, vydá se k rodovému sídlu Wulfů. Přes nebezpečné vody se přeplaví v malém vratkém člunku. Když už má břeh na dohled, uvidí u paty skály, kolmo vystupující z vody, malý otvor. Zamíří k němu se svou loďkou a pevně doufá, že tu nalezne utajený vchod do hradu. V zaplavené jeskyni však najde na ostré skalisko. Náraz udeří diru do ztrouchnivělé loďky a ta se potopí. Není cesty zpět, Caradoci! Vpřed, páni hráči!

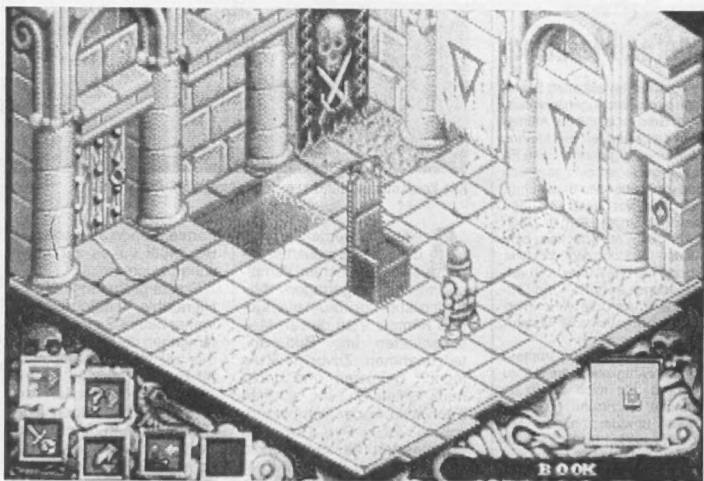


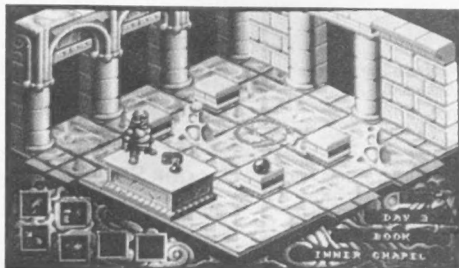
Podle hrubě opracované klenby poznáte, že se nacházíte ve sklepení pod hradem. Ten správný vchod dovnitř jste ale ještě nenasli. Přistupte k prvním dveřím, které ve skále najdete a než stisknete zrezivělou kliku, podívejte se vzhůru na strop jeskyně. Tam někde nahoře se ve své alchymistické laboratoři skrývá ďábel Dianos, ke kterému určitě nebudete pozváni na snídani. Dobrodružství nám začíná.

S hrdinou hry, malým Caradocem, se pohybujete v třídimensionálním světě, který vidíte šikmo shora. Pohyb figurky ovládáte joystickem, pomocí "fire" můžete skákat. Někdy jsou skoky nezbytné, jinak by trpaslík nedosáhl na předměty ve výšce nebo by zapadl někde do nezakryté díry. Při cestě jeskyněmi a po hradu nacházíte spoustu vě-

lilakých věcí. Lahvičky, které obsahují životodárné nápoje, ale i ty s jedem. Runové nápis a kouzelné průpovídky v sobě skrývají sílu všemocné magie. Pergameny a také knihy s důležitými informacemi. Ty pečlivě studujte, chcete-li vylustit hádanky, které na vás ve hře dále čekají, nebo se vyhnout proradným lečkám.

Když se s trpaslíkem přiblížíte k předmětu, automaticky se v dolním rohu objeví symboly úkonů, které s ním lze provádět. Tak nemůžete přehlednout ani ty nejmenší věci. Možnosti, jak sebrané předměty využít, nabízí hra Cadaver velmi mnoho a jsou všuktu rozmanité. Můžete hybat pákami, strkat mince do otvorů, rozbíjet křehké nádoby. Často musíte několik nabídnutých možností mezi sebou prokombinovat. Těžké





věci, jako pytle nebo bedny neseberete, zato je lze libovolně postrkávat. Nežrídka pod nimi najdete nějaký tajný mechanismus nebo předmět, potřebný k dalšímu úspěšnému pokračování hry. Bednyku užijete i jako stoličky, když se nebudete moci dostat na výše položené místa.

Další akce voláte klávesnicí, nebo pomocí menu. Staci jeden povel a už se přehrabujete v trpasličí batohu. Tak můžete používat i předměty, které nese v ranci. Určitě tam bude i Caradocův deník, který obsahuje moc důležitých záznamů. Najdete mezi nimi údaje o trpasličího majetku, o jeho zdravotním stavu a o úspěších, které ho potkaly na dobrodružné cestě. V deníku můžete postupně sledovat vývoj vašeho hrdiny, protože s každým úspěšně zvládnutým problémem nebo vyhranou bitkou stoupá jeho zkušenost a životní síla.

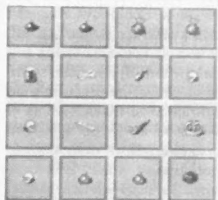
Jedním zmáčknutím tlačítka klávesnice si také vyvo-láte mapu. Objevíte na ni všechny prostory, ve kterých jste již byli a prozkoumali je. Ve hře Cadaver si proto nemusíte mapu kreslit, ale i tak mějte tužku při ruce. Musíte si totiž poznamenávat důležité pokyny pro vyřešení nesčetných hádanek.

Cela hra je skutečně jedno velké dobrodružství, do kterého jste se s Caradocem dali. Hrad má pět poschodí (level) a v každém je okolo sedmdesáti místností. Tedy dost blouzení a přemýšlení, možná na několik týdnů.

Potíže a hádanky, které se stávají do cesty trpasličím hrdinovi, se v průběhu hry stále více komplikují a zamotávají. Často se dostanete do téměř

bezvýchodných situací. Ale Caradoc a jistě ani vy se ve svých záměrech nedáte ničím odradit, i kdyby to mělo stát život, nebo dokonce několik proběhlých nocí.

L.L.G.



Nakonec ještě několik poznámek:

Známy tvůrce dokonalech návodů ANDREW již pro vás všechny připravuje do některého z dalších čísel podrobný popis Cadavera.

Na obálce Excaliburu č. 5 vidíte Caradoca sestupovat do podzemí. Po které ze řec se k tomu hradu připravil? Kdo uhoďne, napíše své řešení na korespondenční lístek, připojí úplnou adresu a může se těšit na knížku, kterou mezi správné řešitele vylosujeme.



Cadaver
Imageworks - 90°
Adventure

Excalibur 5 90%

grafika	1	2	hudba
napad	2	1	zábava

KNIGHT LORE a ještě několik dalších

Je tomu už pěkných pár roků, co mikropočítačovému světu královal gumový ZX. Ten měl moc žen, tou nejkrásnější byla Ultimate. Škoda jen, že umřela tak mladá... S nostalgii si zavzpomínáme na zaniklou firmu a na tři její vynikající a originální 3D bludištní hry.

Knight Lore bylo první dílo anglické firmy Ultimate, vytvořené v jednoduché, ale bezchybně zvládnuté trojrozměrné grafice. Slikmo shora sledujete hrdinu, rytíře měničeho se každou noc ve vlkodlaka. Do čtyřiceti dnů musí zlomit zakletí. Jak? Vyhledat čaroděje a v jeho kotli namíchat kouzelný nápoj. Dříve je ale nutné sebrat potřebné přísady, rozeset je po hradě. Co mág potřebuje, ukáže se v páře nad kotlem. Avšak pozor! Kouzelník vlkodlaky nemiluje, proto jej zabíjí jednoho ze tří životů. Není sám, kdo usiluje o rytířovu smrt. Hrad je plný skákajících kralů, duchů, ostrých hřebů a padajících věcí, kterých se nelze dotknout. Navíc je tu ještě kletba. Když se převlékáte, nepohybujete se a stáváte se snadným terčem. Figurou můžete ovládat jak klávesnicí, tak (nepřesně) joystickem.

Protože se Knight Lore dobře ujal, následovaly brzo pokračování. Alien 8 - další hra Ultimate, se nesla ve stejném duchu. Až tak podobně, že si vysloužila hanlivou přezdívku Knight 8. Opravdu to vypadalo tak, že programátoři jen změnili některé objekty, předešli mapu, trochu si pohráli s jiným motivem hry a hurá na trh.

Robotek musí v Alien 8 zneškodnit několik transformátorů, jinak jeho kosmická loď vybuchne. Když na každý transformátor nasadí odpovídající hlavici, měl vyhráno. Ma to ale opět háčky. Casový limit, spousty zdvočelých robotů, krysy na kličce a krkolomná místa bludiště, která jdou přesáknat jenom se šestím. I přes nepokrytou podobnost s předcházející hrou je

Alien 8 trojrozměrné bludiště s visáčkou ZX-super.

Pak ještě následovaly další hry na podobném 3D principu s plynulým scrolingem (Night Shade, Gunfricht, Bubbler). O nich možná někdy přistě. Poslední hra Ultimate - Pentagram, je na stejném principu jako Knight či Alien. Černokněžník musí najít několik dílů pentagramu a... priznám se, že dodneska se mi nepodařilo zjistit proč! Hra je už jenom slabý odvar z předchozích her. Je zřetelně vidět, jak Ultimate dochazel dech. Grafika je sice stále dobrá, ale mnohé firmy byly už tehdy v 3D zobrazování mnohem dál. Byl neúspěch Pentagramu posledním hřebíkem do rakve královny Ultimate?

L.L.G.

Knight Lore
Ultimate
Adventure

Excalibur 5 77%

grafika	3	3	hudba
napad	1	1	zábava

Alien 8

Excalibur 5 70%

grafika	3	3	hudba
napad	2	1	zábava

Pentagram

Excalibur 5 45%

grafika	3	4	hudba
napad	4	4	zábava

LOOM

Firma Lucasfilm má mezi fanoušky her typu adventure tu nejlepší pověst. Také počítačová pohádka Loom se povedla na jedničku. Časopis Power Play ji za grafiku udělil pro rok 1990 první místo plus počítačového "Oskara".

LUCASFILM

Ke kompletu hry, sestavenému ze tří disket s návodem a knihou čarodějných formulí (Book of Patterns), je přidána magnetofonová kazeta.

Nahrávka rozhlasové hry vypráví o cechu kouzelných tkalců. Aby unikli závistí světa, ukryli se kdesi uprostřed oceánu na malém ostrůvku Loom. Tam tkalci žijí podle svých přísných zvyků a pravidel. Rada starších odněpaměti nepovoluje nikomu cizimu usídlit se na ostrově. Promění v racka každého, kdo se tu třeba jen pouhou náhodou objeví. Lidé na ostrově vytvořili naprosto uzavřené společenství. Zákony genetiky jsou ale neúprosné. Daň za izolaci byla krutá. Ženy tkalců se staly neplodnými.

Bobbín se narodil před sedmnácti lety. Je posledním dítětem Loomu. Jeho matka brzy po porodu umřela a světila ho do péče staré vědmy. Podle Rady se už tkalcům nikdy víc nemělo narodit žádné živé dítě. Proto vůdce cechu Bobbina proklel, vyloučil ze

společenstva a zakázal učit jej umění tkalců. Vědma však příkazy porušila a zaslíbila Bobbina do základů magie. Za to ji zakleli do slepičího vejce. Duše Bobbinovy matky za trest proměnila všechny tkalce v labuť. Odletěly vysoko mezi hvězdy až tam, kam asi odcházejí duše zemřelých kouzelníků. Jen malý Bobbín zůstal naživu. Svěrmu cechu dokáže, že je jeho platným členem. Má se naučit všemu, co tkalci ovládali, proměnit se také v labuť a odletět nebeskou bránou za nimi.

Skončilo povídání z pásku a ti přátelé, kteří očekávají řadu nakupených potiží a problémů, jak tomu dosud byli u předchozích her Lucasfilmu

But the wisdom of the Elders may not be questioned.

That is the final Rule of Membership.

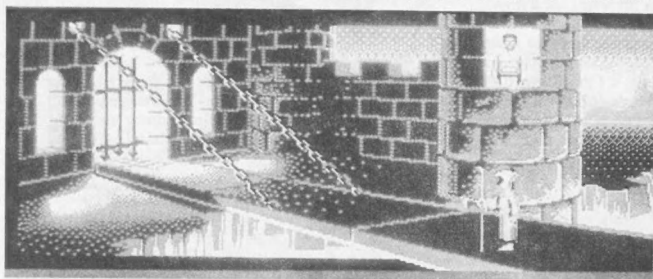
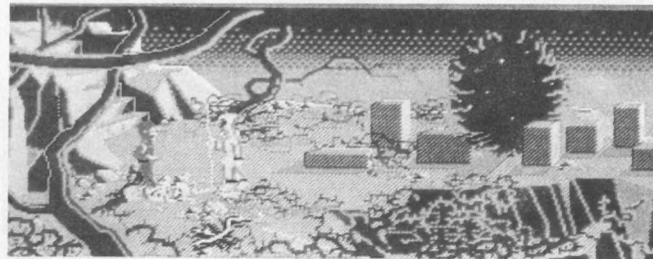


(M.Mansion, ZakMcCracken, I.Jones), budou zklamáni. Ve hře se žádné předměty nesbírají a bez vkládaného textu to také jde. Jedinou pomůckou při řešení nepřiliš složitých záhad je Bobbinova magická hůl, kterou lze skvěle čarovat. Je to spíš kouzelná flétna než hůl. Během hry se učíte sami. Stačí ukázat na předmět a on zahrraje svou melodii. Pak ji v pravou chvíli pomocí hole opakuje. Nejprve se dozvíte posloupnost tónů E-C-E-D, která tu něco otevírá (dveře, vajíčko). Jak se Bobbín dostává do nebezpečných situací, jak je lépe a rychleji zvládnout, tak roste jeho kouzelná moc a dokáže zahrát více tónů.

Pro začátečníky v oboru

adventure je Loom ta pravá hra, která vás téměř sama dovede k cíli. Postaci posadit se před obrazovku, pustit zvuk naplno a nechat se unášet světem fantasmie. Na téhle hře je báječné, že figurka Bobbina nikdy nemůže zemřít.

Loom má skvělý námět, jednoduché zacházení, výborné hudební zpracování a čistě animované postavy (jen při animaci více obrázků najednou se Motorola v Amize či STěku trochu zadýchává, ale IBM-AT to zvládá na jedna). Jenom škoda, že hra trvá tak krátce; za dva večery ji pohodlně zvládnete. Pro ty, kteří si na začátku zvolí úroveň Expert, je připravena zvláštní koncová animace. L.L.G.

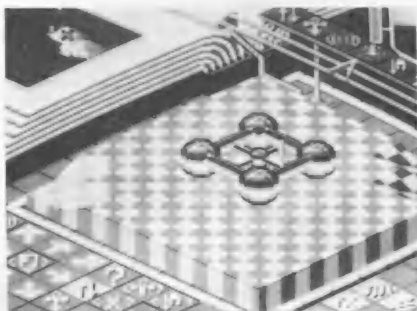


Loom

Lucasfilm '90
Adventure

Excalibur 5 87%

grafika	1 1	hudba
nápad	2 2	zábava



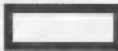
Populous patří k tomu typu her, které nepotřebují úvodní legendu. Legendou je zde hra sama. Je to nemilosrdný boj dvou věčných rivalů. Zápas sil dobra se zlem.

Odvěky střet nebe a pekla se odehrává na obrazovce vašeho počítače. Přesněji, bojuje se na stole uprostřed obrazu. Autoři hry se nejspíše nadechli plastickým stolem, který nechýbí na žádném generálním štábu a udělali z něj centrum zápasu. Strategický charakter hry se tak ještě víc vyznačil. V následném Powermongeru

zůstal stůl základem, přibýly jen skuteční vojévůdci.

V Populous jste ještě jen nehmotným vudčím duchem lidíček na stole a jejich konání. Jako vládce dobra můžete tu svými rozhodnutími neprimárně řídit svůj "vyvolený národ" až do rozhodující bitvy. Vaše síla je uměrná jeho početnímu stavu. Čím větší skupinu ovládáte, tím víc vzrůstá na straně dobra energie a pak vládnete mocnějšími zbraněmi. Proto musíte své populaci vytvářet ty nejlepší možné podmínky, aby se mohla stále

POPULOUS



Powermonger - tak zněl náš tip na hru roku v č.3 Excaliburu.

Začátkem předminulého roku firma Bullfrog slavila úspěch se strategickou hrou Populous. Přestože tedy nejde o žádnou horkou novinku, stojí za to, abychom se ke hře Populous vrátili, vždyť byla vyhlášena nejlepší hrou roku 1989.

rozvíjet. Co nejrychleji rovnáte myši uzemi okolo. Tak lidé postupně postaví malý stan, pak chatrč. Až se vám podaří vyrovnat staveníste rozměru 5x5 čtverce, obyvatele si už sami vybudují největší obydlí, středověký hrad. Z něho vzejde nejsilnější pokolení.

Na druhém konci číha nepřítel. Všemohoucí se snaží vše překazit. Máte stejné zbraně: Zemětřesení nebo povodně či výbuchy sopky. Záleží jenom na správném místě a vhodné chvíli, kdy bude přírodní živé použít nejúčinněji.

Program po spuštění nabídne tři verze: Tutorial- závěk, Conquest - bitva a Custom - tvoření. Nováčky by měli nejprve zkusit trénink, či vytvořit vlastní zem (Custom) a tu pak dobývat. Nejdůležitější je ale Conquest. Čeká tu na 450 světů k postupnému dobytí. Pronikami je vždycky o chlup těžší. Po vítězství se dozvíte další postupové heslo.

Nový svět se od ostatních liší počtem obyvatel, jejich rozmístěním a počáteční silou soupeřů. Na základní disketě je ku výběru pět uzemních typů. Komu snad nestačí

zimní krajina, poušť či step, tomu Bullfrog připravil další datovou disketu.

The Promised Lands, jak se speciální disk jmenuje, se přilhrává jako data k základní hře. Dává možnost vytahnout do boje se zelenými marťánky, s kovboji a Indiány, s Napoleonem při Francouzské revoluci nebo s Legopostavičkami v zemi ze známé stavebnice. Nejhezčí je Computerland, kde se v zemi z počítačového papíru a s mořem z Aseli kódu utkávají tři dva věční rivalové - Commodore a Atari. Neprozradím, kdo je na straně dobra.

Tvůrci z Bullfogu odvedli vybornou práci. Grafika, plná detailů i dokonale animace, propracované strategické herní prvky, hudba a řada FX zvuků, to vše dokáže vykouzlit ohromnou atmosféru, plněnou napětí i překvapivých zvratů a radostí z vítězství.

(V Excaliburech 1/2 jsme uveřejnili tabulky s hesly ke vstupu do jednotlivých úrovní. Návod k velmi podobné hře Powermonger byl otištěn ve 3. čísle.)

L.L.G.




Promised Lands			
Bullfrog - 90°			
Data			
Excalibur 5		88%	
grafika	1	-	hudba
napad	1	2	zabava

Populous			
Bullfrog - 89°			
Adventure			
Excalibur 5		91%	
grafika	1	2	hudba
napad	1	1	zabava



EYE OF THE BEHOLDER

Eye of the Beholder
SSI - 91'
V hlavní roli

Excalibur 5 76%	
grafika	13
hudba	
napad	22
zábava	

Jsou to již tři roky, co firma SSI ze Států začala první hrou Pool of Radiance serií zdařilých fantasy her. Chystáme si už o ní povídání, dnes však dojde jen na novinku. Tou je Eye of the Beholder – Oko pozorovatele.

SSI zasazuje náměty svých her do stále stejných krajin. Fanouška her v hlavní roli nepřekvapí, když se opět ocitne ve "Forgotten Realms". To jsou "Zapomenuté říše", které zná už z předchozích her od SSI. V jednom z větších měst, ve Waterdeepu, provádějí neplechy temné mocnosti, zabydlence pod zříceninou hradu. Městský úřad je bezmocný a proto hledá pořádné chlápky, kteří by řaděm pod starým hradem učinili přítrž.

Ted tedy přichází na řadu vaše parta čtyř neohrožených bojovníků. Během hry budete mít možnost přibrat ještě do své družiny další dvě postavy. Jak to ve Forgotten Realms bývá, nežijí v tehle fantasy zemi jenom lidé. Do podsvětí se může vypravit skupinka z příslušníků šesti ras, (od trpaslíka až po elfa), kteří mají jedno ze šesti "povolání" (např. zloděj, kněz, bojovník).

Přitom se už poprvé projeví předností nové serié fantasy her od firmy SSI. Misto výběru z malých rádků textu a nepochopitelných čísel s obrázky, jaký byl u jejich starsích her, (vždycky mi to připomínalo nedávné hloupe dotazníky), je nyní všechno jednoduché. Obrázky a charakteristika jednotlivých postav jsou vám předkládány doslova na mramorovém podnosu. Již pouhý výběr bojovníků přinese hráči zábavu, která mu je odměnou za přemýšlení.

Jestliže jste se složením své skupiny hotoví, začne vaše dobrodružství na nejvyšším poschodu bludistého dvanaeti urovních. Kdo se ve 3D fantasy hrách jen trochu vyzná, toho hned po prvních krocích napadne: Dobře to vykradli! Autory hry Dungeon Master od FTL (v minulém Excaliburu) asi z toho začne bolet hlava, konkurence je tady!

Na obrazovce jsou vpravo

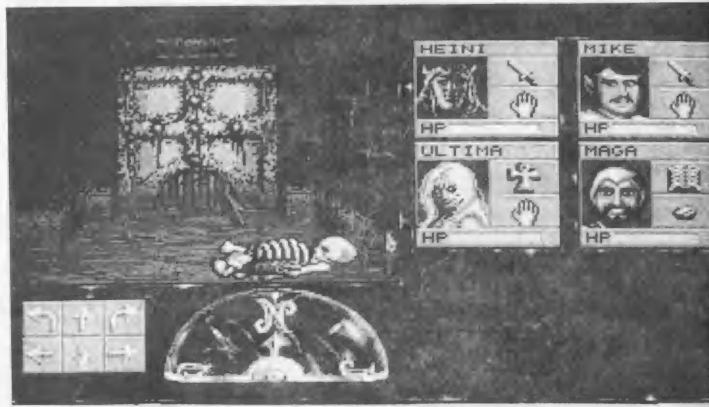
vedle pohledu do labyrintu rámečky s hlavičkami vybraných bojovníků. Zbraně, kterými jsou vybaveni, se objevují vedle portrétů. Pod nimi je ukazatel zdravotního stavu. Stačí pouze fuknutí myši na obrázek hlavy a dostanete se do menu, ve kterém zjistíte vše, co určená osoba nese. Je v něm znázorněno i její tělo, rozdělené do políček odpovídajících jeho jednotlivým částem. Už se vám tak nemůže stát, že si boty budete navlékat na krk místo nahradelníku. Každý bojovník potřebuje pro boj s netvory dostatečně jist a pit. Ten, kdo poznal Dungeon Master, snad ani nemusí eist anglicky manual.

V D.M. byl labyrint postaven jenom z kamenných kvadrů. Zde se stěny často mění. První tři patra slouží městské kanalizaci kde nechýbí bahno a slizké stěny. Pak čekají skalní stoly a po nich vyzdoba jakési "aztecké statyně".

Prisery utočí jednotlivě i ve skupinkách. Dvojice vepředu se jim brání sečnými zbraněmi, zadní bojují hvězdicemi, vrhají dyky a vystřelují šípy. Dojde i na magii, která přebírala prvky jak z D.M. (skládání kouzel do průpovědí), tak i ze starsích SSI her. Pod zemi narazíte nejen na nepřátele, ale i na příznivce, kteří vám budou pomáhat.

Když jsem Eye of the B. začal nadšeně hrát, za chvíli jsem ochladnul. Program ma technické chyby (do jedné prisery se zavrou dveře a nic se neděje), ale nejvíce mi vadí, že se zabité potvory po čase znovu objeví v plné síle.

Zatím je hotova verze pro Amigu (IMB) a také pro PC (640KB; CGA, EGA, VGA; Lib-, Soundblast). Dočkají se však i STěkáři. Dobře zpracované příšery jsou na PC-VGA skutečnou pochoutkou, pěkně vypadá i 32barevný módus na monitoru Amigy. L.L.G.



THE GREAT ESCAPE ESCAPE FROM COLDITZ

Druhá světová válka je pro výrobce herního software do dnes vědním námětem. Někteří firmy se přitom dostaly dál, než jen k různým střílečkám a simulátorům. Mezi nimi i firma Ocean, která jinak dominuje v arcade hrách. The Great Escape je tedy hrou pro Ocean netypickou a přestože to není hra právě nejnovější, zmínku si rozhodně zaslouží. Patří do zlatého fondu počítačových her na osmibity.

Hra je klasikou akční adventure. Chce vytrvalost, bystrost a praktické uvažování. Uprhnout z hradu Colditz, to věru není lehký úkol.

Svého hráče ovládá joystickem. Nepohne-li jím, bude se váš muž chovat jako vzorný vězeň. Může procházet mnoha místnostmi hradu a nalézt věci, potřebné k útoku. Pozor, ne všechny části hradu jsou pro vás přístupné! Přistížení na zakázaném místě má zle následky. Také nesmíte dopustit, aby u vás byly nalezeny podezřelé předměty, proto každou získanou věc je třeba před nacisty ukryt. Rozhodující ve hře je čas. Věznův život je tvrdý, v určitém denní dobu musí být na předepsaném místě, jinak přijde trest. Pobyt v samotce není žádný med a opakovaná návštěva této místnosti zlozmi každého (prapor jeho odvahy klesne). Navíc jsou potrestanému odebrány všechny věci, které má u sebe. To často znamená úplný konec hry. Naštěstí budete vždy včas informováni, kam máte právě jít. Text se objeví v dolní části obrazovky.

Váš jedinou šanci je plně se vžít do role vězně, zůstat napadáným a při vzorném plnění svých povinností nepropast jedinou příležitost na posílení svých šancí k útoku. Chodte včas k jídlu, na nastup, do odpočinkové zóny, nevynechejte jediný balík červeného kříže. Každá drobnost může být dobrá. Výhodné je jednat v noci, pozornost nacistů přeci jenom utopena - pozor však na reflektory na

816 Hrad Colditz se nachází asi 20 km od Lipska (Leipzig). Stal se smutně proslulým v době druhé světové války, kdy v něm byl umístěn zajatecký tábor. Nebyl to však obyčejný tábor - byli v něm drzeni vězni, kteří se již pokusili utéci z jiných lágrů. Colditz byl velmi dobře hlídán, opatřen neprůchozími bezpečnostními zónami a již jeho poloha odrazovala od pokusu o útěk. Přesto se našli odvážlivci, kterým se to podařilo. Dnes můžete přehat z přísné strážného hradu a zůstat přitom sedět doma v teple. Umožnily to firmy Ocean a Digital Magic.

stražných vězňích! Pamatujte, že uniknout můžete mnoha způsoby - záleží jen na vás a na specifických okolnostech.

Hra je zpracována ve výborné (pro osmibity vskutku výborné) prostorové grafice. Zpracování zcela odpovídá nejvydařenějším produktům firmy Ultimate, které jsou dosud pokládány za vrchol 3D grafiky na ZX Spectru.

Děj poměrně rychle hry je strhující. K dokončení budete potřebovat pevné nervy a hodně trpělivosti. Ale tak už to bývá. Pokud se dostanete do situace, kdy bude další existence vašeho počítače vážně ohrožena, pak příliš neváhejte a použijte berličky, (spíše důkladné berly), kterou jsme vám připravili také v tomto čísle našeho Excaliburu vzhledu z rubriky "Jak dál?" na straně 33.

Novinkou v akčních adventure je Escape from Colditz (EFC) od poměrně neznámé firmy Digital Magic. Zpracovává stejný námět jako The Great Escape (TGE) a my tu tedy budeme obě hry porovnávat.

Hned uvodem je třeba říci, že EFC je graficky zvládnutá ještě trochu lépe, než TGE. Zvukové efekty sice nic moc, nicméně zcela postačí k dokreslení děje a k dosažení věrohodnosti. Ve kvalitě zpracování tedy o malíčko vede Digital Magic.

Zásadní rozdíl je v "obsazení" hry. EFC je udělaná, jak se na šestnactky sluší. Váš tým zde tvoří britský kapitán, francouzský seržant, americký poručík a polský vojín. Volíte mezi nimi klávesami F1-F4, pomocí klávesy F5 získáte přehled o všech čtyřech najednou. Dale používáte ještě kurzorové klávesy. Důležité je i přepínání mezi chůzí a během. To vám umožní zachránit si kůži i v situacích na první

pohled bezvýhodných.

Za pomoci svých mužů prohledáte celý hrad a všude posbíráte předměty, potřebné k útoku. Avšak pozor - vězni nesmějí vzstoupat kamkoliv. Hrad je rozdělen do několika národnostních oddělení. Počítá tedy nesmi do casti, vyhrazené jenom Američanům. Kromě toho jsou místnosti, do kterých nesmí vstoupit žádný z vězňů. Trestem je tu opět samotka. Při procházení Colditzem narazíte také na zamčené dveře. Ty obvykle se mohou odemknout šperáčkem, ale mohutné ocelové dveře otevřete pouze klíčem. Klíče nalézáte stejně jako jiné předměty v různých místnostech hradu a každý klíč je jen na jedno použití (takže se zakonzitě dostanete do situace, kdy bude vycpaných dveří, než klíčů). Podobně jako u TGE se hra odvíjí v "realnem" čase a vězni musí dodržovat strohý režim.

Především na nadvoři je třeba se opatrně pohybovat a nevstupovat do přísně strážných okrajových zón. Také se vyvarujte běhu před očima strážů, to samozřejmě ihned vzbudí podezření. Pokud dojde k zatčení, pak stejně jako v TGE přijdou vaši hrdinové o všechny věci, které u sebe mají. Pokusit se o běh mezi strážemi přísně strážných zón je už vyložena sebevražda, nepřístupní bude bez milosti zastřelen.

Asi nejlepším způsobem útoku je (opět) kopání tunelu. K tomu musíte mít svíčku a krumpáč. Je také možné opatřit si německou uniformu s doklady a pokusit se projít mezi strážemi ven. Tak si lze vybrat z mnoha způsobů útoku - Digital Magic udává, že těchto způsobů je 42!

Escape from Colditz dokazuje, že starý námět je stále živý. Hra není o nic málo přitažlivější než její předchůdkyně a určitě přinese potěšení všem profesionálním dobrodruhům.

The Great Escape Ocean Adventure			
Excalibur 5		74%	
grafika	2 4	hudba	
napul	1 2	zábava	

Escape from Colditz Digital Magic Adventure			
Excalibur 5		76%	
grafika	2 2	hudba	
napul	2 3	zábava	

TURRICAN

Turrrrican II se vrací na vaše monitorrrrry!

Firma Rainbow Arts má vždy v záloze nějaké překvapení. Když v půlce minulého roku sklídila úspěch s Turricanem I, nemuseli na pokračování fanoušci akčních her dlouho čekat. Nové potvory, fantastická animace s obrovským množstvím speciálních zbraní, špičková grafika plus hudba jako z CD disku!

Již tisíce let obtěžuje lidstvo zlý Morgul. Nyní se ten netvor opět vynořil. Náš hrdina Turrican čeka jen na toho, kdo ho joystickem "popadne a pak udělá pořádný cirkus". Cesta za Morgulem je obtížná. Čekají tu hluboké propasti, tmavé jeskyně a hromady nepřátel, kteří mají spadeno na vaše tři životy. Trinact levelů v pěti různých světech je ale pro fandý arcade naprosta hračka.

Jen na našem umu záleží, jak dlouho budete strážného nepřitele honit. Ještě, že je hrdině jinoch vyzbrojen nepřeberným množstvím superzbraní. Laserovou puškou může okolo sebe kropit dosti veliký okruh. Na smrtelně těžké situace musí sebrat bonus symbol, kterým si zajistí speciální zbraně. Když už ani tento základní arzenál nestačí, může pokládat miny a vrhat výbušné, či rozptylující střely, vypouštět pohyblivé šití a co já vím, co ještě dalšího. Jednou z velmi osvědčených superzbraní je "převlékání" na ostré ozubené kolo, které zničí téměř vše, s čím přijde do styku. "Ozubenec" se ale může pohybovat jenom vpravo, vlevo a směrem dolů.

Protože se technickým čarodějům od R.A. asi zdálo 13 úrovní jedničky málo (hlavně se ale hra dobře prodávala), můžete dnes prohanět už i Turricana číslo II.

A co je nachystáno ve dvojce? V jádru nic nového, pouze 2MB fantastické grafiky, ještě dokonalejší animace hrdiny i nepřátel, pár vytečných skladeb. Lze si přát více? Když se přidá ještě speciální level (vždy každá pátá, ve které vsedneme do rakety a proflíkneme se vesmírem do dalšího světa jako v Z-Out, nebo R-Type) a řada skvělých nových zbraní, máme arcade hru, jako tu ještě nebyla!

Shrnutí a podtrženo:

Turrican I a II jsou akční hry, které jsou dokonale programovány. Animace je dynamická a plynulá, pozadí je napadité a nadmíru vydatné. Přičete ještě do jemna vypilovaný stupeň obtížnosti, takže i naprostý nováček se zahraje. Ale pozor, usek od useku bude potřebovat stále více a více zrůcnosti při manipulaci s joystickem. Hra přímo volá po použití joysticku, který má dvě nezávislá tlačítka.

Věřím, že i ti co dohráli, si oba Turricany ještě mnohokrát s chutí zopakují. V současné době by první díl měl být k dostání na všechny typy počítačů, druhy je dosud jen na Amigu, Atari ST a C-64. Osmibity jsou však osiženy o hudbu. To je ten věčný problém - je tu málo volné paměti.

-mCh- & I.



Turrican I

Rainbow Arts - 90' Arcade

Excalibur 5 70%

grafika

2 1

hudba

napad

3 2

zábava



Turrican II

Rainbow Arts - 91' Arcade

Excalibur 5 88%

grafika

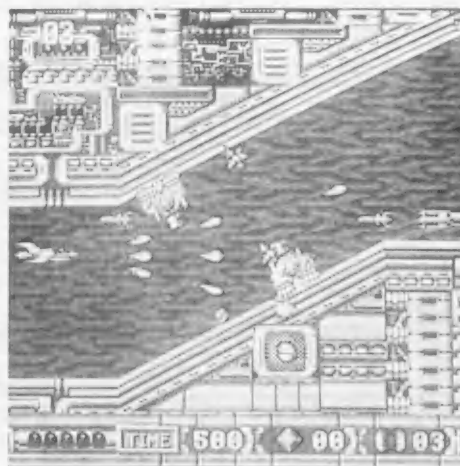
1 1

hudba

napad

2 2

zábava



COLORIS

Kdesi v hluboké (finské) tajze, kde zima je dlouhá a léto krátké, sešla se jednou parta programátorů ve vyhřáté sauně, aby přemýšlela o hře, která by byla stejně přitažlivá jako Tetris.



COLORIS
Avesoft, Rushware - 91"
Logický rychlík

Excalibur 5 55%

grafika	3	3	hudba
napad	2	2	zábava

Pod dlouhým zatěžováním mozku až k hranici destrukce pozitronických spojů vykrystalizovala z nepřeberné množství napadů další nová logická hra. A protože n. velice mnoho záviselo na barvách, dostala jméno **COLORIS**.

Hna na první pohled si uvědomíte, jak autoři hry byli pod svým vlivem předcházejícího populárního Tetrisu. Opět tu je důvěrně známý výřez obrazovky, v němž se ve zničujícím proudu shora valí hrací kameny. Tvoří je vždy tři barevné čtverečky. Počítač si při volbě kombinace vybírá z pěti barev.

Stisknutím tlačítka joysticku přehodíte pořadí barev v kameni. Je vašim úkolem seřadit alespoň tři čtverečky stejné barvy do řadky, nebo

sloupečku, který potom zmizí se vzrůstem bodového konta i místa pro další skládání. Pokud se kameny nahromadí nad určitou hranici musíte končit. Coloris má pro vás ještě další zpestření. Můžete si zahrát tzv. MARATON GAME, kdy se spodní okraj hrací plochy čas od času posouvá vzhůru směrem k hranici hrací plochy. Hru můžete naopak také zabrzdit, ale tuto možnost si musíte nejprve vybojovat. Pokud ji již aktivujete, musíte si uvědomit, že budete potrestáni ztrátou bodů. Pozor, brzda platí na právě padající kameny!

Coloris vás jistě zaujme svojí dynamikou a mnohými dalšími zpestřeními hry, ty si musíte okusit sami. Stojí za to, je to logický rychlík, jaký vždycky upoutá.

plotting



Jednoduché hry s nápadem jsou stále ty nejlepší. Bylo tomu tak u "Tetris", platilo

to i později pro "Klax" a platí to dneska i pro "Plotting" (Lustění). V časovém limitu musíte pomocí dobře mířených hodů rozebrat velkou hromadu kamenů. Kameny přitom mají na sobě vyznačeny čtyři různé znaky - symboly. Z hromady lze odstranit jen takové kameny, které mají stejný symbol jako má kámen, který se právě chystáte vrhnout. Hromada se při každém hodu mění a kameny padají po sobě stále dolů (podle zákona počítacové gravitace). Spadlé vám nesmí zahradit cestu a tak přichází na řadu i "mozková akrobacie", jak jsme tomu u logických rychlíků zvykli. Aby to zase nebylo moc těžké, jsou sem tam k dispozici i "superkameny", které lze použít všude, jen kdyby jich bylo víc!

Hody mohou být pouze vodorovné, protože mířit lze jen nahoru a dolů. Abychom dokazali rozebrat hromadu kamenů i seshora, vymysleli si programátoři celkem jednoduchý trik. Vrženy kamen



PLOTTING
Ocean - 90"
Logický rychlík

Excalibur 5 65%

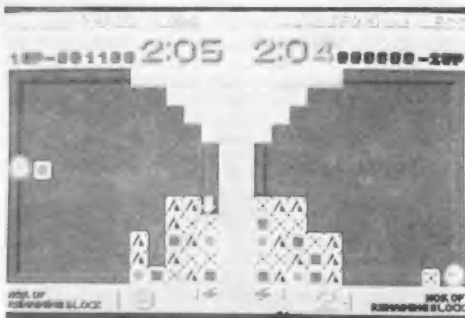
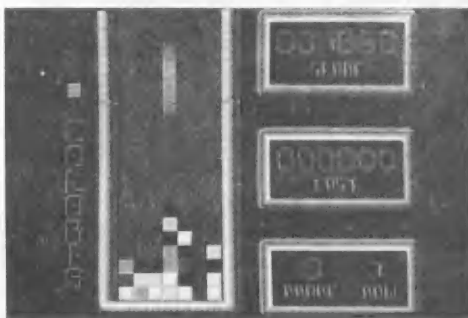
grafika	3	3	hudba
napad	1	2	zábava

může být odražen zdi, která mu vadí v letu, nebo být proveden celým bludištěm spletých cest.

Trebaže je obtížné hru popsat, hrát se dá Plotting skutečně velkolepě! Programátorská práce je dobrá: Jednoduchá, ale účinná grafika, odpovídající hudba i zvuky a k tomu optimálně vyvážená obtížnost. Plotting mohou hrát proti sobě dva hráči zároveň, má i vlastní editor úrovní - co si ještě více přát?

Tohle "Lustění" je geniálně jednoduché a proto je jednoduše geniální. Tim se ale dostává mezi zvláště nebezpečné návykové formy her!

L.L.G.



Tovarna na hrdiny

Sierra On-Line



V Excaliburu č.1 jste se seznámili s ospalým americkým městečkem Lutton City, ve kterém začal řádit zločinec Death Angel. Policista Sonny Bonds ale neřada dopadl a soupl ho do vězení. Chcete se dozvědět, kdo se ze "Sierra" týmu za tímhle příběhem skrývá?

Hra na skutečnost

Serial Police Quest je nejen vzrušující dobrodružství, ale i poučné nahlédnutí do každodenního života policisty. Hra "na policajty" se dokonce dostala i do školních středisek americké policie, která ji využívá jako účinnou pomůcku při výuce obvyklých postupů.

"Od samého začátku návrhu jsem se držel zásady, že hra musí přesně odpovídat současným praktikám policie. Kdybyste se nedrželi směrnic, nikdy byste ji nedohrali," říká o Police Quest její autor Jim Walls. To je člověk, který o policii skutečně něco ví. Dvacet let si tímto způsobem vydělával na své živobytí, než jej Sierra OL angažovala jako tvůrce svého dalšího "Questu".

Co říká o počátcích této spolupráce prezident firmy Ken Williams? "Jíma jsme získali do party náhodou. Právě byl na zdravotní dovolené u nás v Kalifornii a docela vážně přemýšlel o odchodu ze služby."

Proč se Walls rozhodl vyměnit policejní placku za kulatý znak Sierry?

"Neřád mluvím o tom, proč jsem zanechal služby. Bylo to ale hlavně ze strachu o život. Jednou jsem se zúčastnil přestřelky v New Yorku. Nikdy na to nezapomenu. Jako by se to stalo věru. Ten chlap se mne snažil zabít. Práce u Sierry On-Line mi vratila ztracenou sebevědu."

Police Quest
In Search of the Death Angel
Pátrání po Andělovi smrti

"První Police Quest byl ten nejtěžší, alespoň pro mne. Já jsem ani nevěděl, jestli na tuhle práci vůbec mám. Pomalu jsem ani neuměl zapnout počítač. Nejvíce mi pomohla Roberta Williams a Dva chlapci z Andromedy (M. Crowe & S. Murphy). Byla to zajímavá zkušenost," s usměvem povídá o svém prvním nametu na počítačovou hru bývalý ochránce zákona J. Walls.

V roli pochůzkáře Sonnyho musíte vypatrat a zneskodnit bandu překupníků drog, vedenou chladnokrevným zabijákem, kterému cele podsvětí říká "Anděl smrti". Jen přesné policejní postupy a dokonalá týmová práce vas

dovedou k cíli. Ve hře si nejen zastrlíte a zalaskujete s pěknou řídkou, ale čeka na vas take particka pokeru.

Police Quest II
The Vengeance
Odpata

"Dvojka" začíná pro Sonnyho až moc nešťastně. Anděl uprchl z vězení a myslí jen a jen na pomstu. Na jeho černém seznamu je Sonny na čelním místě. Jeho (ale hlavně Váš) život visí na vlásku. Musíte Anděla zneskodnit dříve, než se stanete další obětí.

Walls: "I tohle pokračování je celé založeno na skutečnosti. Ten chlap, se kterým jsem se dostal do přestřelky, skutečně unikl z vězení. Potom ho ale chytili, a když čekal na předběžný výslech, utekl zase. Pak byl znovu zadržen a soud mu napřáhl 23 let. Když ho vezli k novému přelíčení, opět uprchl. Tentokrát to trvalo celé dva roky, než byl znovu vypatřen na severu USA."

Každý, kdo dohrál tuhle nekonečnou policejní honičku, se určitě těší na další pokračování příběhu počítačového strážce zákona Sonnyho. Je jisté, že se na PQ III už usilovně pracuje, ale mezitím si J. Walls "odskočil" do jiného příběhu.

Codename: Iceman
Kódové označení: Iceman

Komu se snad bude zdát "Policejní serial" až moc obyčejný a všední, tomu Jimmy Walls nabízí nového hrdinu. Je to tajný agent Johnny Westland, který se ne náhodou podobá a chová jako jeho knížíma filmový vzor, agent 007 James Bond. Hra vas zavede na slunné pláže Tahiti, do Pentagonu a do jednoho státu na Blízkém východě. Iceman je nejen pěkně udělaný příběh v tom nejlepším "Sierra - stylu", ale zároveň i simulátorem atomové ponorky, marleho člunu a akvalungu.

Jak hodnotí autor svou novou hru? "Chtl jsem udělat něco, co v Sierra hrách ještě nebylo, pravou simulaci.



Novinky aneb něco přichází...

Tato (doufáme stala) rubrika vznikla na váš podnět. Možná, že naše informace v tehle rubrice nebudou nejpřesnější, protože je máme většinou až z druhé ruky. Dale je tu ještě více než měsíční výrobní lhůta Excaliburu, která ze soft-batolát dělá staré dedky. Přesto si ty kratké zprávičky přečtete!

Lotus E.T. Challenge

Mnoho rozruchu mezi počítačovými fandami vzbudil článek z prvního čísla Excaliburu Lotus E.T. Challenge. Nemělo čemu divit, hra se drží na čelních místech žebříčku popularity a bude tedy i v našem časopise. Je ovšem удивitel, že ji tipují i fanoušci Sinclairu! Podle informací z časopisu Sinclair User bude její převod pozdější a ukončen až po prázdninách. Úsilové se pracovalo jen na verzi pro Commodore 64, takže s červeným bouřákem už drandí i majitelé "levnějších Amig". Ovšem Magnetic Fields nespi na vavřínech. Super Cars II je daleko na světě (bude o něm už v příštím Excaliburu), trumfem ale bude Lotus Turbo II!

Bullfrog

A do třetice z prvních stran Excaliburu. Co nového u Bullfrogu? Datové disky na Powermonger jsou už na světě. Nezbyva než chválit. Programátoři se nespokojili jen s pouhou změnou grafiky, hru i částečně předělali. Jsme v roli generála spojenou v první světové válce. Už nepobíháme od vesnice k vesnici, abychom sehnali nějaký zvanec pro vojsko, teď jde hlavně o pohonné látky pro tanky a letadla. Programátoři nepřehlídali meče na pluhu, ale na bajonetě. Každou noc si pry armáda kolem sebe udělá zákopy.

Dalsí díly pak mají být umístěny do feudalního Japonska a mezi Severty a Jizany na Americký kontinent. Ovšem nejvíce jsme zvědaví na fantasy scenerii. Elfové, hobiti a skřeti budou určitě využívat všechny "povelce" zbrane i kouzla. A co zase dá pro strategické maniačky Bullfrog připravuje? Pokračováním Populou a BOB, podrobnosti budou v příštím čísle.

Lemmings

Smutná zpráva. DMA upustila od svého záměru a verze pro osmibity se pry nebude dělat. Všechny rezervy tak byly vrhnuty do pokračování Lumiku, které bude hotovo již v zimě 1991.

Mikroprose

S leteckými simulátory se tento rok doslova roztrhl pytel. Snad všechny renomované firmy se vrhly na vektorovou grafiku. Co na to Microprose, firma která už par let v tomto oboru kraluje? Odpověď je přímo vládarská!

Trochu z minulosti - Knight of the Sky - simulace letadel z první světové války. Jako pilot na straně americké, britské a francouzské armády si můžete zaletat snad se všemi těmi "báječnými stroji", které valčely a plátily nad bojištěm již v roce 1918.

Horká přítomnost - Cover Action. Po úspěšné simulaci pirata ve hře Pirates, která se už dlouhých 42 týdnů drží v tabulce německého časopisu Power Play stále nejvýše, se v nové hře Cover Action simuluje práce tajného agenta. Čeká vás řada úkolů v Evropě, na Středním východě a v Latinské Americe. Budete bojovat nejnovejšími (a nejdokonalejšími?) zbraněmi proti teroristům, vojenským diktátorům a hlavně proti zloděmství programátorů.

Budoucnost - Lightspeed. Zeme ve 21. století. Je to bída, zkáza a utrpení. Všude silné radioaktivní záření, velké změny klimatu, planeta je nevhodná k obývání. Jako pilot kosmického korábu musíte nejen přemísťovat obyvatele Země na jiné planety, ale i bojovat s nepřáteli, obchodovat a hlavně hledat další místa ve vesmíru kam lze umístit lehkovažně pozemšťany.

Libí se vám nabídka Microprose?

Elite II

Abyste Lightspeed na trhu neměli tak jednoduché, předělá David Braben svou vesmírnou odyseu Elite. V nové Elite II se už vyší tolik nebojuje (Thargoidi už vyšli z mody?), hlavní důraz je tu kladen na strategickou stránku. Ze hry arcade se tedy stává adventure. Pozice zaznamenané z jedničky jdou bez potíží použít a zadný hráč tak nemůže přijít o své těžce nabyté megakredity.

O Elite jsme napsali v prvním čísle, kdytak k nám dorazí pokračování?

Už dávno jsem znal jednoho chlapíka, který čtyři roky sloužil na atomové ponorce a dozvěděl jsem se od něj spoustu historek. Proto jsem přišel s námětem tajného poslání, ve kterém musíte zachránit uvezeného velvyslance. Protože je to hra z budoucnosti, zahrál jsem si také trochu na vesťce. Ve hře tak najdete politické intriky, světovou energetickou krizi, blízký východ s prebytkem ropy i supervelmoci, snažící se uvrát co se da. V této napjaté situaci teroristé unesou velvyslance USA a spolehají se, že vyvolají válečný konflikt s USA. Je to prostě napínavá futurologická detektivka zpestřená o simulaci ponorky.

Chťel bych podekovat i velení našeho námornictva, že me dokonce do jedné ponorky pustili."

Atomová ponorka, ukrytá v hlubinách Atlantiku, pluje na východ, aby zachránila amerického diplomata ze zajetí. Podari se tato tajná mise? Uvěřte ano, vždyť přece ... kdo by se nechtěl stát hrdinou?

Pro našeho Čechoslováky jsou hrdiny zakladatele firmy Sierra On-Line, manželé Williamsovi. Pustili se do podnikání v úplně novém oboru a vybojovali si takovou celosvětovou popularitu. Dokazují přesvědčit lidi, kteří nikdy s počítačem nepracovali, že jen u nich je to právě místo pro ně. Příběh bývalého policisty je také příběhem o rekvalifikaci, o hledání nové, zajímavé a dodejme, i je dobře placené práce.

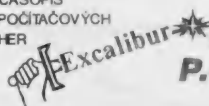
Jiný příběh by zase mohl vyprávět Warren Schwader, programátor jedné z prvních her na Apple, kterého Williams, když tuto hru uviděl, přijal jako prvního pracovníka na státní úvazek. Warren se za zajímavou práci, která jej nesmírně bavila, přestěhoval z Wisconsinu do Kalifornie. U firmy S.O.L. se stal především tvůrcem souboru karetních her, inspirovaného knížkou z poloviny osmnáctého století. Uvidíte-li někde Hoyle's Book of Games, pak vězte, že i tato hra pochází od firmy:

Sierra On-Line.

Ze zahraničních materiálů připravuje

Sierra File Action Special





P.O.BOX 414, 111 21, PRAHA 1



Vážení čtenáři,
milí příznivci Excaliburu!

Znovu sedím před klávesnicí a přemýšlím, jak mám Vám všem poděkovat. Chtěl bych poděkovat čtenářům, kteří tím, že náš časopis kupují, umožňují jeho další život. Chci na tomto místě ale především poděkovat těm fanům, kteří nelitují času a píší nám spoustu dopisů s příspěvky. Vaše dopisy jsou plné dobrých námětů, nápadů, tipů a triků. Je jich tolik, že nestačíme na všechny odpovídat, proto tedy volíme tuto cestu.

Všem, kterým jsme ještě neodpověděli, slibujeme, že se polepšíme a jakmile si jenom trošičku udeláme časovou rezervku, hned začneme ty své dluhy napravovat. Děkujeme také za mnoho anketních listků. Pomohly nám sestavit tabulku, kterou máte vedle.

Podle předpokladů postupuje "počítačová klasika", tím máme na mysli především hry Dungeon Master, Chaos a Powermonger (ta poslední by se snad mohla jmenovat - Guten morgen - tolik už má na svědomí probdělých nocí). Ještě malé vysvětlení: Písmenko E s číslem napovídá, kdy o umístění hře Excalibur psal. Znaménka + nebo zase naopak - znamenají postup, či sestup v tabulce. Hvězdu jsme dali těm programům, které mají premiéru. To je k tabulce všechno.

**Cenu tohoto kola
joystick PC DELTA
věnovala firma
TRIBASE COMPUTERS
distributor počítačů
SAM coupé a AUVÁ**

Vyhercem se stal Adam Borek, ul. pr. Solupala 1608 Ostrava Poruba. Gratulujeme a přejeme s "novou pakou" mnoho počítačové zábavy!

Jakže se to volávalo? Král je mrtev, ať žije král! Vyhlásujeme proto pokračování ankety a všem jenom připomínáme, že postačí přilepit na korespondenční listek vystřižený anketní kupón, který najdete na str. 38 a napsat např.:

Mám C-64 a tipuji:

1. Pirates
2. Turrican
3. Elite

Ale pozor! Ten, kdo zapomene na úplnou zpáteční adresu, nemůže být zařazen do slosování. Jsou tací!

Chceme Vám dale něco povědět o inzertech na straně 36. Je to první "úroda", kterou jsme dostali jako ohlasy na naši nabídku inzerce ve 3. čísle. Budeme v uveřejňování Vašich bezplatných inzertů pokračovat, jenom si zatím nemůžeme dovolit tisknout samostatné (kartonové) listky. Proto prosíme, Vaš soukromý inzerát napište na inzertní kupón, který si odstříhnete na 38. straně.

Případné inzerty navíc prosíme, pište čitelně! Inzerát doplňte vždy úplnou adresou i se směrovacím číslem Vaší pošty a uveďte volací telefonní znak (číslo UTO).



1	Dungeon Master FTL.	E 4	+
2	Powermonger Bullfrog	E 3	+
3	Lemmings DMA Psychosis	E 2	-
4	Turrican II Rainbow Arts	E 5	
5	Lotus Turbo E.C. Grenlin	E 1	-
6	Battle Command Ocean	-	
7	Myth System 3	-	
8	Kick Off II Anco	-	
9	Chaos Strikes Back FTL.	E 4	☼
10	Dragon Wars Interplay	-	☼

Už jsme řekli, že chodí různé dopisy. Na některé budeme odpovídat v této rubrice. Doufáme, že Vás zaujmou i pobavi stejně jako nás, ale že nikoho neodradí od dalšího psaní.

Vážená redakce!

Je mi 11 let a mám už rok počítač **ZX Gamma**. Mám spousty her, ale stále nechápu vaše třídění na adventure, arcade, v hlavní roli, logické rychliky atd. Já sám osobně dělím hry na dobré a špatné nebo ještě tak na staré a nové!

J. Zelinka - Praha

Milý Jakube,

dotkl jsi se našeho jednoho bo-lavého místa. Jak by bylo jednoduché použít tvoje dělení, rázem by bylo po problému. Protože chceme ale hry co nejlip popsat, používáme už zavedených "škatulek". Kde ale vzít české názvy pro různé typy her? Proto si pomáháme zavedeným anglickým označením.

Adventure - příběhy, jsou většinou textové hry (s obrázky, nebo také s ožvivenými postavami), které mají děj, chceš-li příběh. Arcade jsou spíše hry, založené na rychlosti a postřehu. Logické myšlení se u nich nevyžaduje. Do arcade her patří tedy všelijaké "střílečky, skákačky, běhačky", tedy nepříliš povedené české názvy. Tak jak se našel vhodný český výraz pro joystick, tak se asi ani arcade českého slova nedočká!

Určitě si v některém příštím čísle uděláme trochu místa a hry si rozdělíme na různé kategorie. Zatím se musíš spokojit s tímto (byť neúplným) dělením. Snad nám trochu pomohou čtenáři a pošlou nám své náměty na způsob, jak hry nejlépe a nejpřesněji zařadit.

Nedávno jsem dostal k narození nám Amigu 500 a Excalibur mi velmi pomohl dohrát mnoho her. Nemohu však dohrát Operation Stealth (Ex č. 2/3). Pišete, že mám na letišti otevřít kufrík. Když jsem přiletel na letiště, už žádný v ruce nemám a tak na něj nemůžu myši ukázat.

M. Jedlička - Brno

AMIGA WORLD

Messepalast Wien

10. - 13.10.1991

Přihlášky na společný zájezd
pošlete na adresu
Excalibur - Klub
P.O.Box 414
111 21 Praha 1
Předpokládaná cena asi 300 Kčs
Přihlášky do 15. září!

Milý Mírku, jako začátečníka tě plně chápu. I já doteď nedokážu pochopit, kam si všichni hrdinové dávají předměty, které během svého dobrodružství naleznou. To aby měli na zádech pořádnou nůši! Proto, až se budeš přistě pokoušet hrát nějakou hru typu adventure, nezapomeň, že většinou předměty máš sice u sebe, ale na obrazovce to nepoznáš. (Jak se to dá vtipně obejít: Ve Space Quest III. si Roger vezme žebřík a objeví se nápis: Vzal jsi velký a těžký žebřík a uložil jsi si ho do kapsy). Ale zpátky k tvému problému s kufríkem. Stiskni právě tlačítko myši. Objeví se seznam předmětů, které máš právě u sebe. Nezapomeň ale, že kufrík jde otevřít pouze na WC!

Přátelé,

dohrál jsem podle vašeho návodu hru Hero's Quest. Je to opravdu výborná zábava, dopustili jste se však v závěru jedné malé chyby. Hra má totiž dva konce! Bohužel v tom "vašem" (tedy uveřejněném v Ex-4 pozn.red.) zůstane celé Spielburské údolí zakleté a stále v něm bude bydllet odporná Baba Jaga!

Jak se zbavit té staré babice? Je to prosté. Stačí, když ještě před tím, než proměníte vůdce zlodějů v baronovu dceru, v poslední místnosti seberete malé zrcátko, které leží na stole. To pak ukažte Babě Jaze, až vás bude chtít proměnit v ropuchu. Kouzlo se odrazí na ni a její chatrč odletí. Připomíná to spíš start rakety než pohádku!

Mám tu ještě jeden problém. Začal jsem Hero's Quest II a nemohu se dostat přes "vitr" ve vesnici! Ne poradíte jak dít?

D. Štika - Klánovice

Příteli Dušane, děkujeme mockrát za opravu návodu, doufáme, že Baba Jaga neodletěla rovnou do naší redakce.

Tvůj problém "s větry" ve druhé části "Hrdinského hledání" asi nevyřešíme. Nejenom, že návod dosud nevyšel v žádném zahraničním časopise, ale i tak velký "Sierrista" jako je náš redaktor Andrew zůstal vězet na stejném místě! Sám se k tomu vyjádřil asi takto: "Dvanáct hodin jsem zkoušel VŠECHNO a NIC". Snad tobě i Andrewovi od těch větrů pomůže nějaký čtenář!

ATARI

nejrozšířenější
osmibitové počítače

Firma JRC

Vám nabízí

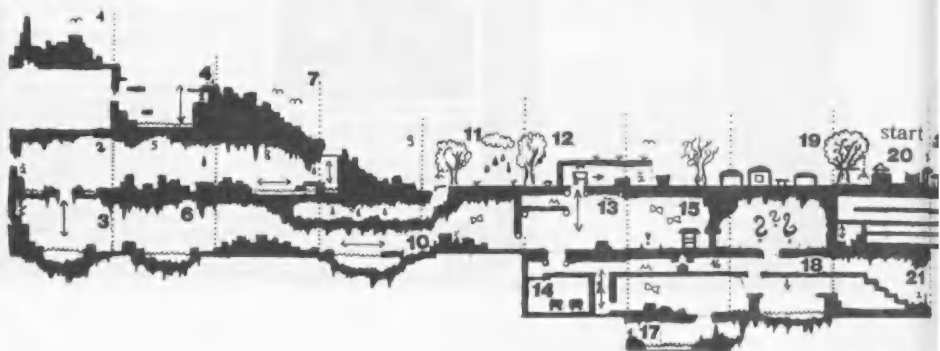
- nejpopulárnější autor a dealer původních českých programů
- autor standardu TURBO UNIVERSAL a mnoha dalších hardwarových doplňků
- dealer s nejnižšími cenami
- servisní středisko s nejkratšími termíny

<p>ATARI 800XE - počítač 4700,-</p> <p>XC12 - magnetofon pro ATARI XE 1650,-</p> <p>XF551 - disketová jednotka 7060,-</p> <p>TURBO - standardní úprava mgi. 150,-</p> <p>Základní moduly (LOADCOPY, G. MAN. TTDO5 13!!!, TOPGUN...) již od 350,-</p> <p>Kromě toho také velký výběr literatury, dalších doplňků a také počítače řady ST, vhodné pro špičkové profesionální aplikace.</p>	<p>Náš ZONDHANGEBO!</p> <p>ATARI 800XE • XC12 • TURBO za pouhých</p> <p style="text-align: center;">6050,- Kčs</p> <p style="text-align: center;">USETRITE</p> <p style="text-align: center;">450,- Kčs!!!</p>
--	--

JRC, Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6 - Strahov
Tel. 02-354 441/343, fax 02-222434

Popadnete bez váhání pytel zlata [**purse of gold; 17**] a hurá na start! Dejte se doprava, buďte však opatrní [**24**]. Mústek z obláčků je uprostřed přerušen, musíte jeho střed přeskakovat při cestě tam i zpět. Jakmile se jednou propadnete, nezbyvá nic jiného, než začít od začátku! Jděte teď vpravo do domku [**30**]. Obývá ho mužský, který za nekřesťanské peníze (položíte-li měsíc na špunt vpravo) vám tu umožní porozhlédnout se po obloze a utrhnout kousek mráčku [**silver line; 30**]. Seberte ho a vraťte se znovu zpátky na start ke kotli, pozor však na most s dírou! Vhodte mráček do kotle.

Ted' je chvilka [3 sec] na zamyslení
proč vůbec děláte všechny ty psi kusy? [1 až
40] V kotli namícháte jed a tím dokážete
kouzelníka otrávit! Jděte do dolu [13] pro





klíč od hřbitova [graveyard key; 13]. Jim napravo odemkněte [32] dveře. Projděte hřbitovem [38] až pro vampíři pirko (?) [vampire dux feather; 38] a hodte je do kotle [20]. Vystupte po stupincích [28] a vezměte si rýč [garden's spade; 28]. Vykopejte díru [25] a skočte do ní. Když budou pavouci uvnitř dělat potíže, vezměte si sprej, kterým je dokážete zničit [36]. Lopátkou na houby [26] posuňte houbu trochu doprava [29], abyste se mohli dostat ven z díry. Než však vylezete, zastavte se ještě pro štipáčky [rusty belt cuttlers; 31]. Kdo si chce ušetřit práci, může se pokusit vyskočit již z pravého horního rohu jeskyně [29]. Těmi kleštěmi přestihněte v dole [10] řetěz, který drží plovoucí plošinku. Pokračujte doleva [6]. Zde seberte skřítkovou paruku (!) [leprechaun's

wig; 6] a vhoďte ji do kotle. Opět vlezte do dolu [18]. Vyskočte na vyvýšeninu a udělejte salto na místě, lavka spadne. Vpravo vezměte olejníčku [can of 3 in 1; 21]. S ní jděte přes hřbitov a namažte zrezlý rumpál, kterým se sklápí padací most [38]. V zámku obrů [39] si vezměte poslední přísadu do jedu, obří pokrm [flask of troll brew; 39]. Ten také pa-
trí do kotle [20].

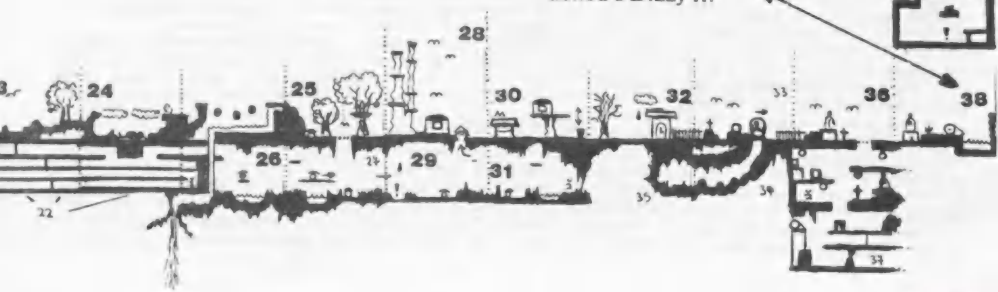
Jděte na oblačný nebezpečný most [24] pro (prázdnou) kádinku [empty potion bottle]. Naplňte ji z kotle uvařeným jedem [full potion bottle] a položte ji u vchodu do zámku. Vraťte se úplně doleva [7] a vezměte si zmrazovač [bottle of dry ice; 7]. Vlezte do dolu [6] a vhoďte zmrazovač do vody. Pak doleva a vezměte si amulet, který vás ochrání proti kouzelníkové magii [protection amulet; 3]. Jděte s ním ke kouzelníkovi, tak odrazíte jeho nebezpečné střely. Teď ještě vztř láhev jedu a položit ji u mága. Konec si domyslete sami!

To je ten nejjednodušší postup, hra se dá dohrát i jinak. Pár tipů pro zvědavce:

Zmrazovačem lze také zmrazit vodo-
pád [26], v bludišti pak najdete motyku [rusty old pick; 22]. Motyka prokope zával [34] a pak si vezmete dýku [jewelled dagger; 35]. Dýka uvolní plovák.

Safir (oko) [gleaming emerald; 1] použijete v [33]. Puklé srdce [broken heart; 40] otevře hrob [36] tam je diamant [sharp diamond; 37], ten prořizne přepážku [9].

PS: Přiznám se, že nevím, nač je magnet [39]. Jestli jste na to přišli, napište do redakce, rádi váš tip otiskneme. A někdy zase navíděnou s Dizzy II.



Roger Wilco se nachází v malinkatém záchranném člunu, ve kterém unikl z horícího asteroidu ve Space Q. II. Je v hybernovaném stavu. Člun se po mnohých potížích při bezcílné pouli vesmírem stal zcela neovladatelným. Zahyti jej radary obrovské vesmírné lodi, řízené robotem. Tato loď se zabývá čištěním vesmíru. Pomoci speciálního gravitačního zařízení

pohlcuje vraky lodí, různé součásti a smeti. "Popelářská" loď vtáhne malý člun do sebe. Část systémů člunu ještě zůstala v činnosti a tak se po tvrdém dosednutí na smetiště uvedlo do činnosti oživovací zařízení. Roger se pomalu probouzí k životu a vylézá z lodi. Dveře se za ním automaticky zaklapnou a nejdou už otevřít. Vydává se na svou první obhlídku.

SPACE QUEST

Na vesmírném vrakovišti

Po vystoupení z lodi běží do obrazovky dopředu a potom doprava k dopravníku. Nastup tak, že si před něj stoupne a počká, až pojede lopatka. Vyjede až nahoru a spadne na vodorovný dopravník.

Ted se musí postavit [STAND] a skočit [JUMP] na nedaleký nosník, než tě pohltí drtící odpadky. Po nosníku bez doleva přes několik obrazovek až k místnosti, kde je hlavní řídicí centrum obsluhované robotem - droidem. Zatím o tobě neví, ale jakmile se tu budeš pohybovat moc dlouho, určitě tě objeví. Nesmíš proto odolat. Zastav se nad závěsným drápekem, sespolej dovnitř [GET INTO MACHINE] a zmáčkní kurzorovou šipku doleva. Objeď se řídicí stanoviště a projedeš do obrazovky vpravo.

Jsi nyní nad místem, kde je tvoje původní loď. Jestli jsi před tím udělal podrobný průzkum, zjistíš jsi, že tam leží Motivator, který vypadl z nějakého jiného korábu. Tvým úkolem je nyní dopravit Motivator do nějaké z fungujících lodí. Spusť drápek [PRESS BUTTON] a čekej. Drápek sjede do obrazovky pod sebou a uchopí Motivator. Pokud se ti ho nepovedlo vzít, zajed s vozíkem kousek dál. Pokud ho sebereš, rozjede se směrem doprava až na konec dráhy, otočí se kolem točny, zastav a spusť drápek dolů [PRESS BUTTON]. Musí se ti podařit nasadit Motivator do otvoru nové lodi. Vrať se do řídicího centra. Zastav u malé plošiny a vystup [CLIMB OUT]. Běž rychle dopředu a spadni na skluzavku. Ocitneš se v místnosti plné odpadků a kry. Zmutovaní hloďavci tě ale nemusi znepokojovat, spíše jsi překvapen tím, že tu svítí světla. Lampy jsou pospojovány dráty a ty mizí v otvoru nalevo. Běž k němu. Otvor není sice vidět, ale dá se odhadnout. Jám zjistíš, že lampy jsou napájeny z maleho reaktoru. Vezmi jej [TAKE REACTOR] a běž k žebříku na leve strane vřadu. Lampy zhasly, ale ty se i v sere dokážeš orientovat. Vylez tedy nahoru [CLIMB]. Ocitneš se v místech, kde je tvůj malý člun. Běž dozadu a potom dopředu. V této místnosti je havarovaný tanku barner. Vjeď do něj. Skočí na tebe jedna z vel-

kých kry. Kromě toho, že přijdeš o pár zubů, přijdeš i o reaktor.

Musíš se pro něj vrátit zpět. Projdi otvorem se žebříkem. Na stejném místě si vezmi reaktor a vylez po žebříku. Až budeš nahore, seber žebřík [TAKE LADDER]. Běž zase do tubusu tankeru. Ted už se nemusíš ničeho obávat. V tankeru se ještě zastav v jeho leve polovině u visícího drátu. Vezmi si jej [TAKE WIRE].

Projdi do další obrazovky vpravo. Ocitneš se u řídicího centra havarovaného tankeru, které má podobu hlavy. Musíš se dostat co nejbližší k jejímu oku nalevo. Pozor, v přední části obrazovky je propast. Oko je rozbité a dá se do něj snadno vlez [CLIMB]. Ocitneš se uvnitř propasti, kde je nerozbitá raketa. Její jméno je "Aluminum Mallard". Už má uvnitř první nezbytnou věc - Motivator. Hlavní vchod do lodi je zavalen odpadky a nelze jej otevřít. Loď obejde zleva až k jejímu levému boku. Opři si žebřík [USE LADDER] a vylez na hrbet lodi. Nahore na loď dávej pozor, protože povrch je kluzký. Běž k malemu nouzovému poklopu, otevři ho [OPEN HATCH].

Ocitneš se uvnitř lodi. Najmáš-li reaktor [USE REACTOR] a chybejí kousek drátu [USE WIRE]. Proveď kontrolu všech systému lodi [LOOK SCREEN]. Pak se posad [SIT DOWN] do pilotního křesla a venuj se řízení lodi [LOOK COMPUTER]. Uved systému lodi do stavu pohotovosti tlačítkem <1>, zapni radar <2> a nastartuj <3>. Loď se zvedne až ke stupni a zastaví se. Přepni režim řízení lodi na obranný systém <8>, zapni ochranu <F> a vystřel do pláště kosmické "popelnice" jednu laserovou dávku [SPACE]. Obrovský podtlak vzduchu tě vysaje ven z korábu. Jsi ve volném vesmíru!

Planeta Phleebhut

Na desce spusť navigační systém <2>. Vyber si planetu Phleebhut <1>, zadej výpočet kurzů <2>. Vrať se do hlavního menu přístroje desky, spusť světelnou rychlost <3>.

Tvůj unik z "popelnice" zpozoroval Terminator, který má na tebe zásluh z ne-

jakých minulých dobrodružství a vydá se za tebou. Snadno doletíš k planetě Phleebhut a zaparkuješ na orbitální dráze. Připrav se na přistávací manevr [LOOK COMP <3>]. Po úspěšném přistání vystup [STAND, PRESS BUTTON]. Terminátor ale také neletí. Uvidíš ho vystupovat z jeho rakety a ještě ke všemu si zapíma opasek neviditelnosti!

Vydej se na cestu ke vzdálenému obchodu. Dvě obrazovky doprava a dvě dozadu. Dávej se pozor na náhodné setkání se skorpionem. Jeho jed zabije. Obchod je pod ohromnou sochou praobyvatele planety. Obchodníkovi obchody asi jdou, protože před sebou tu nakupovali jiní cestovatelé. Vjeď do obchodu.

Obchodník se ti představí a předvede ti nabízené zboží. Bohužel však nemá peníze a tak musíš prodat demant, tvůj jediný poklad [SELL GFM]. Obchodník má o něj zájem, je ochoten smlouvat (ale jen třikrát). Získáš 425 bukazoidů. Potom si můžeš koupit "usta na tyč" [BUY ORAT], letající klobouk [BUY HAT] a termooblek [BUY THERMOWEAVE]. Vjeď z obchodu [GO OUT].

Před obchodem tě však chytí Terminator a už to vypadá s tebou lebe. Je si ale tak vědom své přesly, že si s tebou zahrává jako kocka s mysl. Když mu zmizíš s oči, než napočítá do deseti, dá ti ještě jednu šanci. Ted mu musíš ukázat, že i myška má zoubky! Iva šance je ale příliš malá, protože Terminator se pohybuje rychleji a ke všemu je neviditelný. Zvětvíš nad ním nikoli silou, ale chytrostí. Můžeš si dokonce vybrat ze dvou možností.

První možnost je jednodušší. Vydáš se rychle vlevo a potom do vchodu do sochy. Tam nastup do vřahu a vjeď nahoru [PRESS BUTTON]. Nahore vjeď po schodech do dalšího podlaží a stoupni si ke kladce. Terminátor tě nemilosrdně sleduje. Když je na úrovni motoru, vezmi kladku a hoď ji po něm [TAKE PULLEY]. Kladka Terminátora trefí a srazí ho do soukollí motoru, které ho rozdrtil. Sejde o patro níž a v tom, co po zabíjakovi zbylo, naleznáš jeho opasek neviditelnosti [TAK F BELT].

Druhá možnost zničení Terminátor je o něco složitější. Běž rychle o jednu obrazovku doprava a potom o dvě dopředu. Dostaneš se ke skalnímu převisu, kde roste masožravá rostlina. Terminátor je ti neustále a patách a vidíš jeho stopy v písku. Rostlinu obejdí obkolem tak, aby Terminátor ne slyšel co nejrychleji té dohonit prošel přímo pod ní. To ale bude jeho konec. Stupní sí z leve strany k troskám a použij [USE ORAT], získáš opasek.

Nyní vyhledej svou lod, nastup do ní a odstartuj [SIT DOWN, USE COMP, <1>, <3>]. Přepni na navigaci a vyber si planetu Monolith Burger <1>2>. Nakonec spustí světelnou rychlost <5>.

Monolith Burger

Po přiletu a zaparkování vejdí do leve části Monolithu a běž přímo k pulpu před prodáváče. Přivítá tě na M.B. a nabídne ti něco k jídlu.

Vyber si jídlo <7> - "Monolith fun meal", zaplat [PAY], sedni si ke stolu a v klidu se najez [EAT]. Chuť té však přejde po té, co najdeš v jídlu zapечатý prsten s dekodérem.

Co raději si takhle zahrát nejnovější počítačový hit firmy Scumsoft - Astro Chicken. Automat je vedle vydejného pultu [LOOK COMP]. Vhodí jeden bučkazoid a hra může začít [USE BUCK]. Objeví se nejprve úvodní obrazovka s návodem na hru. Všechny kufry musí bezpodmínečně přistát na malé plošince uprostřed obrazovky. Všude okolo ostrůvku jsou bažiny. Při velké přistávací rychlosti se kufry odrazí zpět nahoru, dělá různé kotrmelce a neustále mu ubývá energie. Kufry se ovládá kurzorovými šipkami. Za každé dobré přistání dostaneš 5 bodů, max. můžeš získat 50 bodů. Když vhodíš bučkazoid po desáté, hra se zastaví a objeví se záznamová zpráva. Rozluštiš ji, pokud použiješ dekodovací prsten [USE RING]. Zpráva zní:

"Pomozte nám! Jako zajatci firmy Scumsoft jsme drženi na malém měsíci Pestulon planetu Ortega. Nepřoniknutelné síly pole obklopuje měsíc. Jeho odstranění je první problém. Zaměstnanci Scumsoftu jsou obžrojeni. Spolehně na vás, ať jste kdokoli. Dva programátoři v nesmrtelnosti."

Ano, jen ty jsi ten pravý, který "Chlapíkům z Andromedy" dokáže pomoci. Z restaurace se dostaneš pravou částí v chodbě za dveřmi [CLIMB INTO SHIP]. Potom již známým postupem odleť na planetu Ortega.

Planeta Ortega

Po dosažení orbity nastav na computeru program pro automatické přistávání. Na planetě je pěkné horko, proto si raději oblékni teplejší oblek [STAND, PUT ON UNDERWEAR] a vystup z lodi [PRESS BUTTON]. Při pouť na planetě nesmíš nikam spadnout. Všudyprůtlačná láva je na povrchu ztuhlá, ale dole v průrvech a trhlinách je až moc žhavá. Běž o jednu obrazovku dopředu a dvě doleva. Dostaneš se k velmi chatrnému lávovému mostu. Vydej

se přes něj. Most se bude otřásat, ale nešpádne. V další obrazovce spatíš dva zabíjaky Scumsoftu. Kontrolují zařízení, kterým zjišťují stav generatoru silového pole. Chvilí počkej, až Scumsofti opustí Ortu a vydej se na revizí jejich přístrojů. Podívej se teleskopem [LOOK INTO TELESCOPE]. Uvidíš generator silového pole vřícího zařetí na měsíc Pestulon. Tam se za každou cenu musíš dostat. V male drátěné schránce u tyče s anemometrem si vezmi granát [TAKF DETONATOR].

Vydej se ke generatoru, dvě obrazovky doprava a dvě nahoru. Jsi na okraji kráteru na upravené plošině ze které vedou schody do kráteru. Vydej se po schodech doleva. Dole můžeš projít mezi různými zařízeními generatoru do pravé části. Dojde až k žebříku umístěnému na stěně. Vylez po žebříku nahoru [CLIMB] a běž k okraji otvoru. Dávej pozor, hladké stěny generatoru jsou zradné. Vhod granát do otvoru [DROP DETONATOR]. Generator je zničen, ale řetězové reakce vyvolávají další a další výbuchy. Vrať se rychle dolů do své lodi. Po žebříku [CLIMB] a potom stejnou cestou.

Během úprku k lodi slyšíš rachot padajícího kamene. To spadl ten chatrný most, přes který jsi se dostal k úpatí kráteru. Přes trhlínu ti pomůže tyč s anemometrem [TAKF POLF]. Rozbežní se k místu, kde stával most a přeskočí o tyči přes průvrh [USE POLF].

Již ti nic nebrání, abys došel do rakety, posadil se [SIT] a odleť světelnou rychlostí k Pestulon.

Měsíc Pestulon

Po dosažení orbity Pestulon přistá <3> a vystup. Vydej se libovolným směrem. Ocitneš se za hustým keřem a díváš se na věhod z podzemí. Zřejmě byl po tvém přiletu vyhlášen poplach, protože právě vychází průzkumná četa prosvětlovat terén. Dva zabíjači jsou před vchodem a pečlivě ho hlídají. Máš na vybranou ze tří možností. Jit ke věhodu - sebevražda. Jit zpět k lodi - opět sebevražda, už ji oběhly, nebo chvíli počkat [STAY HERE]. Zvol si čekání a mezitím si oblékni opasek neviditelnosti [PUT ON BELT]. Zapni ho [USE BELT]. Zmizíš z obrazovky monitoru, což je nesporný důkaz, že opasek funguje. Teď se bez potíží můžeš vydat k bráně [ENTER SCUMSOFT]. Projdi mezi strážníky přímo do podzemí, po schodech dolů až ke dveřím vytahu. Opasek přestane fungovat, ale svůj účel už splnil.

Otevři dveře vytahu [PRESS BUTTON] a vejdí. Vytah sjede do podzemí. Ocitneš se v kruhové chodbě. Běž dopředu, zastav se u prvních dveří vlevo a vejdí. Je to malá tmavá místnost, nic nevidíš. Prohledej ji a nalezněš ukležůví obek. Oblékni se [PUT ON SUIT] a vyjdí na chodbu. Když si prohleďás kapsy, nalezněš ještě zplynavač odpadků.

Nyní běž po chodbě dopředu a do dveří vpravo. Pokud nejdou otevřít, zkus další napravo. Ocitneš se ve velké kanceláři, kde má každý úředník polostěny oddělenou

svou kancelář. Každý koš na odpady postupně vyprázdní zplynavačem [USE VAPORIZER]. V bludišti jednotlivých oddělení se snaž dostat k věhodu, který je v první obrazovce vyzádu. Je to nejen jiným prací, ale i kancelář vedoucího firmy. Nezapomeň vyprázdnit šéfovi koš. Zajídi se podívat za šéfovu kancelář na balkon. Uvidíš, že Scumsofti už tvoji lod přitáhli do svého sídla. Až se vrátíš zpět do kanceláře, zjistíš, že si šéf na chvíli odskočil, ale zapomenul ti svoji identifikační kartu. Vezmi si ji [TAKF KEYCARD] a běž zpět do předních kanceláří. Nezapomeň vyprázdnit vedoucího koš!

Teď se "prokošuj" k portrétu šéfa firmy, který je vlevo vpředu. Vezmi si ho [TAKF PICTURE], běž kousek vlevo k rozmnožovacímu stroji a udelej si jeho kopii [MAKE COPY]. Vrať original na stěnu [RETURN PICTURE].

Vyjdí zpět do kruhové chodby a běž k tem dveřím, které byly před tím byly zamknuty. Zasuň u dveří kartu [USE KEYCARD] a ukáž obrázek směrem ke kamere [SHOW PICTURE]. Dveře se otevřou a ty můžeš vejít. Uprostřed na podstavci jsou uveznění "Dva Chlapíci". Vlevo u vchodu je tlačítko, kterým vysuneš mosty k programátorům [USE BUTTON]. Z. rosolu je vysobodíš pomocí zplynavače [2x USE VAPORIZER]. Když se teď podíváš na skóre, zjistíš, že máš 737 bodů ze 738 bodů. Ale jaké tě čeká nemile překvapení! Jsi zajat i s programátory, ale není ještě vše ztraceno.

Ocitneš se v areně, kde budou proti sobě bojovat dva roboti řízené přímo člověkem. Do jednoho nasadíš té, do druhého sam velký (patnáctiletý) šéf Scumsoftu. Robot se ovládá kurzorovými šipkami, <1> útočí a <3> blokuje. Musíš být co stůj protivníka porazit. Po poslední ráně šéfov robot spadne na stěnu areny a probourá v ní otvor.

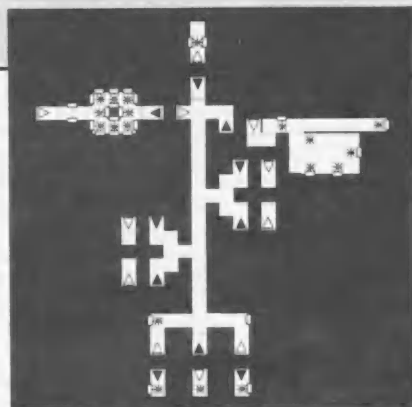
Tudy vede cesta ven! Společně s programátory proběhneš do lodi a rychle odstartuješ. Tivi noví přátelé ale dopřeznáji prakticky Scumsoftu a proto se, obávají o svoje životy. Na palubním computeru můžeš zkusit světelnou rychlost [USE COMP <5>]. Je to však marné, lod má poruchu. A už k tve rakete blíží letka Scumsoftu. Zadej útočnou rychlost <6> a <8>. Sleduj údaje na obrazovce počítáče. Je-li letka za tebou, zapni zadní ochranu <4>, je-li před tebou, zapni přední štít <3>. Kurzorovými šipkami zaměřuj stroje nepřátel a bez milosti je nič <SPACE>. Sestřel 5 rakét, zbytek přehne.

Už zbývá jen proletět černou dírou a přistát na Zemi. To je náhoda, dosedl jsi přesně před "tovarnou" Sierry. Vyjde prezident Ken Williams a nabídne obema programátorům práci. Roger Wilco se však smutně rade do lodi. Firma Sierra o něj nestojí. Nasadě do lodi a odstartuj...

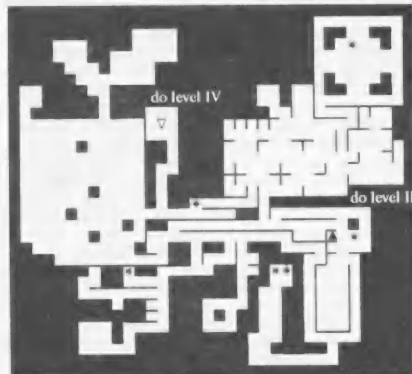
do hry SPACE QUEST IV.

ing. M. Duda

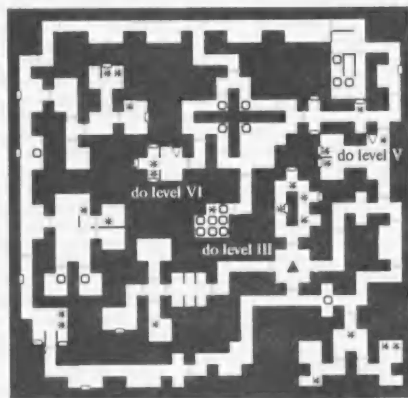
Xenomorph



I+II



III



IV

V minulém čísle jsme vám slibili návod na sci-fi hru Xenomorph. Děj se odehrává na opuštěné vesmírné důlní kolonii. Pozor, tak úplně prázdná zase není...

Úroveň I & II: Právě jste se probudili z hybernace. Jste v pilotní kabině vaší vesmírné lodi. Otevřte skříňku napravo. Některé z čipu palubního počítače jsou defektní. Nasadíte vadné integrované obvody na tři karty a ty si vezmete sebou. Musíte všechny vadné součástky nahradit. Najdete je v úrovni 4, 6, 7, 8 a 10. Vyměňujte je postupně - dobře namísto vadných, budete tak mít v přehled. Slezte po žebříku do lodi a otevřte dveře. Jděte nalevo a pak po žebříku nahoru. V místnosti najdete skafandr, který si raději oblékněte. Pak prohledejte skříňky a vezměte vše, co unesete. V automatech si nechte vydat pítí a konzervy. Postupně "vydrancujte" celou loď, pak dolů do II. úrovně a vybrat podobně jako loď.

Úroveň III: Tady narazíte na kulaté roboty, kteří snesou nějakou tu ránu z vaší pistole. Doufám, že jste si nezapomněli nabít revolver! Ve trojce naleznete dva disky, revolver se zásobníkem, baterku a dva granáty.

Úroveň IV: Jakmile vejde-
te do čtyřky, můžete si vybrat
nějakou tu ránu z vaší pistole.
Naleznete malé skladisko, ve kterém
si můžete doplnit zásobník i ener-
gii. Najdete červenou kartu,
která otvírá modré dveře. Vše
prohledejte, nezapomenejte na
skříňku první pomoci. Jinak ve
čtyřce najdete: 4 disky, zelenou
pistoli, dva zásobníky, dva gra-
náty, baterku, minú a zajímavé
detekční zařízení "Alienscar-
cher" - hledač mimozemšťanů.

Úroveň V: Tady se poprvé setkáte se zelenými potvarami. Můžete je sice trochu pozlobit, ale zkrátka jsou zase čili. Tedy pozor na ně! Najdele-li červenou pistoli, nechte ji klidně ležet. Zato si ale nezapomeňte vzít 3 ruční granáty a zelenou kartu.

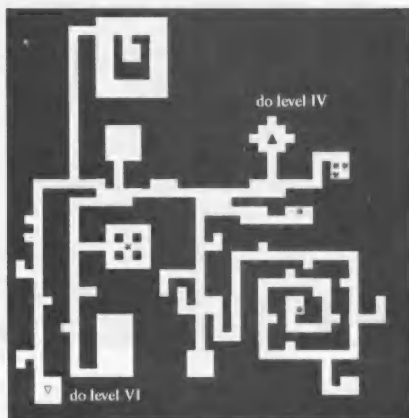
Úroveň VI a VII: Červeným Alienům, které tady potkáte, se raději obloukem vyhněte. Ve dvou místnostech je mimořádně mnoho jídla (boby, hamburgery, sardinky). Všechny dveře s nápisem "danger" se otevírají zelenou kartou. Do velké místnosti raději nechoďte, je tam plno potvor a pouze skafandr. V sedmičce si vezměte modrou kartu od dveří laboratoře a s ní se vraťte do šestky. V level VI: skafandr, baterku, disk, zásobník, dvě miny, dva granáty. V VII: tři disky, tři granáty, čtyři miny a dva ruční granáty.

Úroveň IX: Opět další Alien! Nejlépe uděláte, když najdete a zlikvidujete jejich vejce, pak se budou trochu držet od těla. Získáte: disk, tři miny, mapu, baterku, dva ruční granáty, zásobník, laserové dělo a skafandr. Začnete používat laser jako ruční zbraň.

Úroveň X: Tady už je pěkně horko. Modří vetřelci si tu pochutnávají na mrtvolách. Střílejte jak do Alienů, tak i do mrtvol (ničíte tak mladé zárodky). Nezapomeňte na modrou kartu. V jedné chodbě najdete mnoho skříněk, ze kterých si vezměte vše potřebné na cestu.

- ▲ Schody nahoru
- △ Schody dolů
- * Objekt, předmět
- Nepřítel
- Skříňka, výklenek
- Dveře

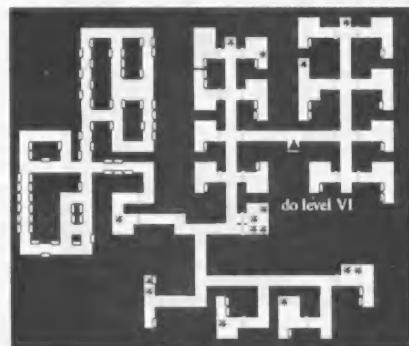
V

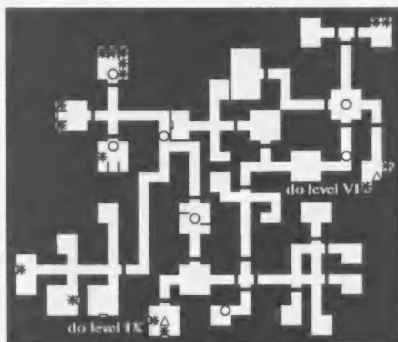


VI

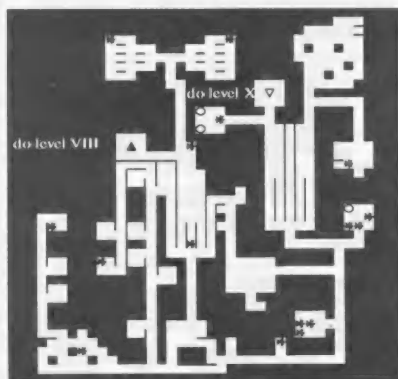


VII

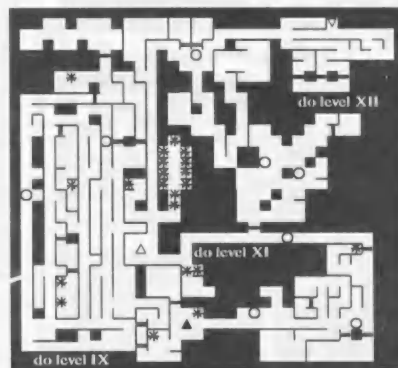




VIII



IX



X

Úroveň XI až XVI: Na začátku jedenáctky naleznete silné laserové dělo. Pak jdete do třináctky, seberte kulomet a zpět do jedenáctky. V úrovni XVI najdete dobrou zbraň, vrhač granátů. V patnácté úrovni na vás čeká "matka", s tou se musíte vypořádat. Nezapomenejte si vzít dvě důležité diskety. Teď je čas vrátit se zpět do rakety. Pak tři "Anti-Matter" karty zastrkáme do příslušných skříněk na úrovni X, VI, IV. Musíte se vrátit do kabiny loď, otevřít pravou skřínku a tam zastrčit dvě diskety z patnáctky. Opravit palubní počítač, desky vrátit na příslušné místo a stisknout zelené tlačítko. A to už si můžete blahopřát k dokončení hry a pokochat se závěrečnou částí.

Seznam předmětů, na které narazíte:

- oblek, rukavice, boty
- počítač
- diskety
- miny: lehká, těžká, mina Robo
- granát, raketa
- vysilačka, hlásič pohybu, testovač vzduchu
- akumulátor
- zásobník typu: Magnus, Assault
- zbraně podle síly: 10mm pistole, 10mm Assault, laserová pistole, laserová puška, 20 Magnus, jehlovka, šokovka, 75mm vrhač granátů, laser na antihmotu
- jídlo: konzervy, Snack-O-Mat
- pít: kavovar, Drink-O-Mat
- dobíjecí stanice (Re-charge) pro baterie, zásobníky
- C.N.S. (???)
- Id karta (osobní karta) pro ošetření a zásobovací stanice
- první pomoc (pokud máte Id kartu)
- konvertor energie (Anti-Matter Drive - pohon antihmotou)
- nabíjení konvertoru (Anti-Matter Pod)
- hlašič přístroj
- úvěrová karta do Snack-O-Matu, Drink-O-Matu
- bezpečnostní karta (security pass)
- a pořádná čeladka hladových vetřelců

Alien L.L.G.

Powermonger

Powermonger je hra, v níž zastupujete středomověkého vojevůdce. Originální návod (ale i ten co vyšel v Ex/3) nechává hráče neznalé válečného umění na holičkách. Proto velitel Luke III. sepsal pro začátečníky ve strategii pár rad a pokynů.

První, co byste měli v nové zemi udělat, je zapnout sílu svého rozhodnutí naplno a vyjít vlastní hrád. Je tam ještě drobek jídla a to se do začátku bude vždycky hodit. Potom je nutné zjistit, kolik vojáků máte vlastně k dispozici (vždy je jich asi 20) a jaké jsou jejich zbraně (klepnout myši na ikonu s otázkníkem a na jednoho člena vaší armády). Teď musíte zkontrolovat, jak jsou na tom vaši nepřátelé.

Harold II. Zlutý si zpočátku nevydržíte žádnou armádu. Vůči vašim vojákům se chová neutrálně. Pokud je ochoten, uzavřete s ním příměří, pak v jeho vesnicích můžete doplňovat zásoby potravin, nemůžete ale verbovat vesničany. Zato Jayne III. Modrá a Jos XVIII. jsou vašimi úhlavními nepřáteli na život a na smrt. Jako vy se pokoušejí obsadit celou zemi a moc se s vámi nebratříčkují. Až ve hře pokročíte, přilíš se spojenectvím nezdružíte. Snad jen když potřebujete rychle pro armádu potraviny a již nestačíte vesnici dobyt, nebo když má osada vyrobenou nějakou těžkou zbraň a vy se potřebujete dostat v klidu ke nepříteli.

Nikdy se nechtejte do křížku s městy, nebo s armádami, které už na první pohled mají větší počet ozbrojenců. K rozšíření vlastního vojska musíte obyvatele svých vesnic verbovat. Ve hře připadají na každý domek dva obyvatele (později až 4). Samota má tedy 2, malá ves 10, střední 18 a velké město asi 40 obyvatel. Dříve tedy dobyvejte vesnice a města nechte nakonec.



základní strategie

K napadnutí osad volte dvě základní taktiky. Při způsobu boje "hodný strýček" zautočte na vesničany nejmenší silou. Tak je nepobijete a získáte si jejich přízeň. (Nemusíte také po padlých obráncích sbírat zbraně, které zůstanou ležet roztroušeny po celém bojišti.) Pak lze vesničany také snadno naverbovat. Druhý způsob ("spálená země Sad-dama Husajna") použijte jen tehdy, nechcete-li se už do vši nikdy vracet a potřebujete zabránit tomu, aby později padla do rukou nepřáteli. Útočte s plnou agresivitou. Napadnete-li obec dělem nebo katalpulem, téměř ji srovnáte se zemí. Pokud ve vesnici zničíte dílnu (Workshop), už nikdy tu nikdo nic nevyrobí. Pak ale také nečekejte žádnou lásku k novému vládci.

Lojalita obyvatelstva se dá přiznivit ovlivnit dodávkami potravin, delší dobou míru, nebo přísunem zbraní a ostatního materiálu. Válka, verbování a drancování se nemůže neprojevit negativně. Čím víc vám budou obyvatele nakloněni, tím statečněji se budou chovat při obraně vsi. Proto byste se vždy při útoku na větší město měli informovat (pomocí ikony) o lojalitě vesničanů k jejich králi. Pokud nemáte výraznou početní převahu, nebo více zbrojní technice, připravte se při projevech "faithful" a "loyal" na pořádné horky tanec. Stupeň oddanosti vám také naznačí,

jak se budou poddání chovat při práci, při opatřování potravin, nebo při "vymyšlení vynálezů". Pokud už vesnice není přelidněná, roste s loajalitou také rychlejší přírůstek obyvatel a do armády můžete odvádět více branců.

Vypadá to jednoduše - dejte lidem chleba a oni vám budou sloužit až do roztrhání. Ale kde vzít a nekrást? Právě v tom je celá hra zrádná! Produkce potravin ve vesnicích je příliš pomalá a nedokáže uživit velkou armádu. Když získáte vesnici, která má pár ovcí, je skoro po problémech. Ale pozor, v dalších, těžších úrovních se už ta chuťná zvířátka budou vyskytovat stále řidčeji. Navíc to bude špatný dojem, když se v obci všichni žijí chovem ovcí a vy jim celé stádo vybijete...

Jak si tedy jídlo opatřovat? O vyjádření vlastních vesnic a zabijení ovcí (ikona útok, pak ťuknout na ovcí) jsme již hovořili, stejně jako o uzavření smlouvy s cizím sídlištěm a jeho následným vydrancování. Účinné je zaměstnat vaše ho nadbytečného kapitána vytvářením zásob. Zapněte tedy pobočníkovi sílu rozhodování na střední stupeň, sežente mu někde loďku (pak vždy může volit nejkratší cestu i přes vodu) a určete místo, kde má zásoby shromaždit. Bude chodit od vesnice k vesnici, vybírat desátek a nosit ho na jednu hromadu. Při přesunu má pak armáda co jíst. Nejlepší a nej-

produktivnější, zato však nejriskantnější je napadení jiné armády. Její kapitán pro ni ne-se nejen zásoby jídla, ale také materiál a zbraně. Je surové, že velitele cizí armády musíte bezpodmínečně zabit, jinak nic nezískáte. Útok tedy povedete největší silou. Jakmile je velitel zabit, jeho armáda se rozpadne a ztratí o boj zájem. Přihodí-li se to hned v úvodu partie, nechejte zbytky cizího vojska prchnout, lídce se vám třeba v budoucnu budou hodit. Na konci hry, když už je úplná vyhra ve zvolené zemi "na spadnutí", nechte své lidi, ať ustupují nepřáteli dorazí. Kapitána, který byl v cizích službách, (nebo i samotného Jose, Harolda či Jayne, nikdy nepřemluvíte k práci pro vás, proto mu nedovolte utéci!

Po mrtvých nepřátelích zůstane na bojišti jídlo, loďčky a zbraně (objevi se po chvíli, až zmizí dušičky mrtvých). Armádní zásoba jídla (Stockpile of food) na jakési naplněné kůži získáte pomocí ikony s jablkem. Zbraně musíte pracně sbírat ikonou "naložení materiálu". Trvá to dosti dlouho, než vezmete třeba třicet loďček pro celou armádu, ale je to rozhodně rychlejší, než je ve vesnicích ze dřeva pracně vyrábět. Seberete-li jakýkoli předmět, vaše vojsko se o něj okamžitě "podělí". Pokud už budete mít v armádě přebytek např. lodí, objeví se v okně, podávajícím o vás informace, že nesete xx lodí.

Pokud nenarazíte na nějakou slabou armádu, kterou lze obrátit o naklad, musíte si důležitější předměty vytvářet sami. Vyroba (ikona se žárovkou) je pouze ve vesnicích. Výsledek můžete ovlivnit jen částí. Na nejnižší silu rozhodnutí o budouhou hlavně předměty denní potřeby (hrnce, pluh, loď). Na střední pak lehké zbraně (piky, luky). Vyroba katapultu trvá delší dobu a je zapotřebí nastavit sílu naplnu. Pokud najdete vesnici položenou nahore na plochem kopečku, pak se vám pravděpodobně podaří otevřít dům. Chvilku to sice armádě trvá, než je zprovozní, můžete pozorovat, jak roste těžní věž), ale vynaložená námaha se oplácí. Davejte do lům vždy přednost před "dřevovyrobu", produkce je rychlejší a bezlesek okolí přátelštější. Z vytěžených surovin vyrobíte meče nebo kanón. Můžete zjistit předem, co se bude vyrábět. Stačí jen po tázaci ikoně tuktout na dům a dozvíte se, že "that makes the swords (the cannons)" - dělají se meče (děla). Tady jsem zjistil závadu v jinak bezchybném programu. Pokud budete těžit se střední silou, vyrábíte meče. Přepnete-li sílu na maximum, nezmění se produkce a stále vyrábíte meče. Musíte tedy znovu užít ikony se žárovkou a pak přepnout sílu, jinak ke změní nedojde.

Těžké zbraně, dělo či katalpult, mohou používat jenom velitelé (vy nebo kapitáni) takže nemá cenu vyrábět jich víc. Je-li každý muž ozbrojen mečem, pak se lze pustit i do dvojnásobné přesily. Luky se šípy téměř nic nemohou přiučít na hrady nebo na osady na kopcích. Zato v rovinách s nimi v nepřátelských šíich naděláme pěknou paseku. Přesile lučištníků se tedy dokáže bránit ve vlastním hrádě.

Nepodlehnete mýlnemu dojmu, že spoolehlivé uřídíte tří armády najednou. Postaci vlastní vojsko (co nejvíc mužů, s nejlepší vyzbrojí a druhý, "prepadový" oddíl vedený po bočníkem (25 mužů). Ten užijete k dobývání odlehlých vesnic, kam byste se museli dlouho plahočit. Při střetnutí s velkou armádou ji nejdrve napadnete malým pobočníkem oddílem (posíláte jej do jisté zahuby) a pak v plném boji zautocíte zezadu celou armádou na odkrytého kapitána.

Nakonec jeden trik: Pokud se nějakou zem nedarí dobyt, nevolejte! Stačí zvolit na církve mapě ten nešťastný výsek země, spustit hru a pak znovu navolit "Options - Random Map". Vygenerujete novou mapu, která je mnohem jednodušší. Pokud se vám ji podaří úspěšně zdolat, je na velké celkové mapě "zaškrtánutá" a tedy vám dobytá!

Umístění ikon a jejich význam.
Podrobný popis byl uveřejněn v
Excaliburu číslo 3 - (LEVEL 6)

1	6
2	7
3	8
4	9
5	10
11	12
13	14
15	16
17	18
19	20

PLASTICKÝ MODEL - STŮL

- | | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| 1 Ovládní hry (disketa) | 11 Složit jídlo (jablka a šípka) |
| 2 Špiónáž (oko se šípkou) | 12 Složit naklad! (kopi a šípka) |
| 3 Uzavření příměří (dvě ruce) | 13 Sebrat jídlo (jablko) |
| 4 Obchodování (peníz) | 14 Vytváření zásob (5 jablek) |
| 5 Dotazy (otazník) | 15 Rozpuštění armády (šípky) |
| 6 Síla rozhodnutí min. (1 meč) | 16 Verbování (lidé a šípka) |
| 7 Síla rozhodnutí střed (2 meče) | 17 Naložit materiál (kopi) |
| 8 Síla rozhodnutí max. (3 meče) | 18 Boj! (meč) |
| 9 Ústup (HOME) | 19 Vyroba (žárovka) |
| 10 Převlečení (2 muži) | 20 Pochod (postava) |

POKE PRO ZX SPECTRUM A
ODOBNĚ POČÍTAČE Z RODINY
ANA SINCLAIRA
PR O FANOUSKY
P O SBÍRAL NEZAPOMENUTELNÉHO ZX
A VYZ K OUS EL
JENÍ
ZATLOU AL ZX

Protože mezi příznivci ZX Spectrum nebo Didaktiku Gama kolují různé verze programu, je tu u každé hry vždy několik POKÉ. Vyzkoušejte všechny a vyberte ty, které vám vyhovují.

A	ABU	47684,0	AQUAPLANE	25448,0
	SIMBEL	32506,0		25449,195
	ACE	32507,0		25448,182
		32508,0	AQUARIUM	31055,0
ACTION FORCE 2			ARCADIA	25770,0
životy	51904,0		ARC OF YESOD	25270,0
energie	51455,201			49487,0
lope ničit tank	60579,49			50904,255
ACTION REFLEX	50770-2,0			47590,0
	50964-6,0		ARKANOID	33702,0
A DAY IN THE LIFE	45525,183		n-level 1 až 33	33127,n
AD ASTRA	38553,0		ARMY MOVES	
	35833,0		1. east	54597,0
	35853,0		2. east	53772,0
	35853,182		ASTRO BLASTER	27422,0
	28591-3,0		životy x	26396,x
AGENT X	26099,0		ATHENA	50267,0
	25917,0			55268,61
AGENT X 2				51212,0
1. east	57821,0			51012,0
AH DIDDUMS	24786,0		ATIC ATTACK	36519,0
	24942,x			35353,0
AIRWOLF	45982,0			35362,0
AIRWOLF 2	53471,0			36571,0
ALCHEMIST	47340,0			39092,0
	49745,195			36518,192
	47414,0		ATTACK OF KILLER	36519,3
ALIEN 8	51736,0		TOMATOES	25323,0
	42592,255			49433,81
	42592,3		AUF WIEDERSEHEN	
zastav čas	44526,0		MONTY	42160,201
	44460,201			37022,0
ALIEN ATTACK	63178,0		AUTOMANIA	64589,4
	63152,0			64590,60
ALIEN HIGH WAY	39443,0		B	BARBARIAN
	39142,0			(PALACE) 51005,255
	35125,0			BARBARIAN
	39410,201			BASIL
	30738,0			41296,0
ALIEN SWARM	24266,x		BATMAN	41968,201
ALIENS	31014,0			38286,0
	30738,0			38287,0
	34484,195		pohyb pasu	36800,0
AMAZON WOMEN	57590,183		Batminek	26052-4,0
AMORUTE	46192,0			36798,0
ANDREW	53529,2		BATTLE RACE	44641,0
ANDROID I	5249,244		BATTLE ZONE	44641,0
	52250,32		BATTY	47633,0
	53897,0		BIONIC	
ANDROID 2			COMMANDO	34690,0
životy	52262,0		BLADE ALLEY	58201,0
zastav čas	53894,0		BLACK HAWK	34695,183

BLOOD AXE energie	27957,0
nesmrtnost	26582,0
BLUE THUNDER	41006,x
BLUE MAX	43983,195
	43984,163
	43985,167
BOBBY BEARING	28094,36
čas	29688,175
BOMB JACK	49530,x
	49984,0
BOMB JACK 2	25379,0
	25379,0
BOMBER MAN	33248,0
životů x	32851,x
supen y	32846,y
BOMBSCARE	56777,0
BOOTY	28294,4
	28294,0
BOULDER DASH 3	545460-2,0
čas	26011-3,0
životy	40464-6,0
	31007-9,0
BOUNDER	36610,0
	34637,x
BOUNTY BOB	
STRIKES BACK	50955,255
BRUCE LEE	
1.hrac	51795,0
2.hrac	51803,0
BUBBLER	57517,0
	57515,167
BUBBLE BOBBLE	43871,52
CANNON	
BALL	32957,0
životů x	32807,x
CAR WARS	32337,0
CATCH 23	46813,0
	61635,0
CAULDRON	40060,0
CAULDRON 2	52974,0
	52133,0
CAVELON	24019,146
	24080,184
CAVERN FIGHTER	31683,0
	31684,0
CHERRY WINCAI	85922,57
CHILLER	34025,0
CHUCKIE EGG	42873,0
CHUCKIE EGG 2	35453,0
COBRA	36515,183
COMMANDO	27652-7,0
neomezené zásoby	42525-7,0
COMBAT LYNX	
zastavení času	37088,0
CON-QUEST	23225,201
COOKIE	
životy	28698,0
bez odpadku	26197,0
COSMIC CRUISER	25373,0
CPT. KELLY zbraň	42517,0
energie	42982,0
kyslík	47145,0
CRITICAL MASS	49847,54
	56879,0
CYBERNOID	24917,255
nekončící životy	39403,0
CYBERNOID 2	32202,0
CYBERUN	62671,0
CYCLONE	37536,0
	33429,0

DAN DARE	2374,168
	36268,175
	45954,104
DAN DARE 2	43453,237
	23450,212
DEAD RACER	27150,0
DEATCHASE	26463,0
DEATCH WISH 3	38678,183
	39353,183
	43301,183
DEATH RACER	27150,0
DEFENDA	37531,0
	34163,0
	37530,52
	37283,0
DEFENDER	30822,255
	37815,255
DEFLEKTOR	34473,8
	41784,0
	42707,201
DEVIANTS	35272,0
	35286,0
ammo	35286,0
čas	26575,0
energie	61196,0
DIGGER DAN	25559,0
	26363,0
	54216,0
DIZZY	
DOONSDAY	38902,201
CASTLE	29440,201
energie	51867,0
DRAGON'S LAIR	48246,0
DRILLER	24890,201
DRUID	30012,58
DRUID 2	44114,0
DUET	46185,0
zdravi	
DUKES	
OF HAZARD	44246,0
DUN DARACH	34999,255
	34378,24
	34032,24
	43333,201
	44458,0
penize y = 5 až 7	45399,153
DYNAMITE DAN	52678,0
nekončící životy	57035,0
bez příšek	58770,201
bez smrti. zářeni	59093,201
DYNAMITE DAN 2	29002,182
	29544,201
ELITE	46848,201
ENDURO	43542,0
RACER	43643,0
	43647,0
EQUINOX	41917,52
EV. A WALLY	58215,182
	28215,0
ESKIMO EDDIE	24686,24
	24687,76
EXOLON	38120,20
	31646,0
	35456,0
	42338,0
	36845,0
	38221,0
FALL GUY	43896,2
život	44199,0
	43643,0
	44204,0

FAIRLIGHT	61893,0
bez omezení hmotn.	62796,24
otevira dveře	63478,24
kreslí pokoje	58813,62
FWALIGHT 2	30429,0
	32027,24
	32027,0
	31341,0
FANTASTIC	
VOYAGE	54492,0
	54277,0
	30624,201
FAT WORM	
FIGHTING	61212,16
WARRIOR	27235,0
FIREBIRDS	44997,255
FIRE FLY	34509,0
FIRE LORD	39509,0
	39974,0
	39975,195
FINDER KEEPERS	34252,0
FLYING SHARK	54462,201
	54379,3
FORT	
APOKALYPSE	36939,0
FRANK'N'STEIN	34142,0
	28287,x
FRED - energie	3117,01
nekončící střelba	37729,0
FREDDY	
HARDEST 1	64011,24
FREDDY	
HARDEST 2	61607,183
FREES BEES	34610,0
FUTURE KNIGHT	31683,0
GARFIELD	33595,0
GHOST	33545,0
BUSTERS	40191,0
	40192,167
	40625,0
	40845,0
	42173,0
GHOST'N'GOBLINS	39857,135
	39858,50
	39859,180
GIANTS REVENGE	24504,0
GILDER	
RIDER bomb	34931,0
laser	37441,0
energie	34973,0
GILLIGANS GOLD	52881-3,0
GOONIES	33400,183
GREEN BERET	42076,0
	41651-4,0
	34962,0
GREET GURIANOS	33015,255
GRYZOR	29063,0
GROUND ATTACK	27872,0
	53912,20
GUNFRIGHT	42640,x
	49250,0
	53912,201
	46022,0
	48224,0
	51715,201
GYRON	29552,201
	29089,0
GYROSCOPE	53922,0
	54271,3
	52138,201

HALL OF THE THINGS	32717,0
	35923,0
	24576,0
HEAD OVER HEELS	43132,0
	42195,0
	35315,0
H.E.R.O.	44322,182
	44512,182
HEIST 2012	36106,12
	36190,12
HERBERT'S	
DUMMY RUN	36739,x
HIGHWAY čas	37268,43
HORACE SPIDERS	27680,167
HORACE SKIING	29270,0
odstránění aut	29009,0
HUNCHBACK	26888,0
x=životy (0 až 18)	26903,x
	24760,x
HYSTERIA	44588,201
INDIANA JONES	33948,0
I BALL 2	43384,0
	49483,0
IKARI WARRIORS	40272,0
IMPOSSABALL	41185,0
	37706,0
	37539,0
INTO THE EAGLE'S	36640,0
	36641,0
	40512,0
	40513,0
JACK & BEANSTALK	
	56115,0
	56116,0
	56388-9,62
	56390,0
JACKAL	38967,0
	39048,5
JACK THE NIPPER	44278,58
	44285,58
JACK T. N. 2	43251,0
JAIL BREAK	50651,0
JANGLER	29848,0
JET PAC	25020,0
	25020,255
	26075,0
	25016,0
JET SET WILLY	36250,0
spusti program 1 bez kudu	34493,195
vymaže všechny příruky	53123,0
y=256 - počet přednůtů (81)	41883,y
vyhodí Marii	38240,0
x=celo startovac místnosti	34759,x
lthovélné dluhbe padý	36477,1
lehet THE BANYAN THREE	36545,0
hra s Interface 2	36635,239
jako WHITEY PFER	34275,16
bez přístřelivosti	36358,0
JET SET WILLY II	31254,195
JOE BLADE	65032,50
	65029,50
JUDGE DREDD	24936,24
JUMPING JACK	30094,102
	30094,182
ŽADNÉ OBAVY, SEZNAM	
BUDE POKRÁČOVAT	
AŽ K.F. HRF. ZORRO.	

★ SINCLAIR ZX - SPECTRUM ★ DIDAKTIK GAMA ★ SAM COUPE

Na "gumového staříka" existuje okolo 5000 programů. Snad vám pár krátkých návodů na některé z her přijdou vhod. Neměli by jimi pohrdnout ani ti, kdo Sinclaira nemají, vždyť řada her je i na ten váš počítač!

ARCANOID

Padající cihly mají písmena. Jestliže zachytíte cihlu:
B - jděte napravo do dveří, dostanete se do další úrovně
C - kulíčka se vám bude po určitou dobu na pátku lepit
D - kulíčka se rozdělí na tři
F - prodloužení (zvětšení) pátky
L - laser, kterým můžete cihly sestřelovat
P - další život do hry
S - zpomalení hry

ARNHEM

Do 25. září musíte obsadit most do Arnhemu, případně celý Arnhem. 101. vzdušná výsadková divize gen. Taylora by měla být vysazena v prostoru u St. Odenrode na sever od Eindhovenu s cílem obsadit a do příchodu pozemních vojsk bránit mosty u Veghel, Son a Eindhoven. 82. vzdušná výsadková divize gen. Gavi- na by měla zajistit mosty u Grave, Hatertu a Nijmegen. 1. výsadková divize gen. Uguhartu a 1. polská brigáda by měla být shozena v prostoru Arnhemu s úkolem obsadit velký most přes Ryn (Neder Rijn).

Dopadnou-li výsadkové jednotky těsně vedle nepřátel, mají ztráty ještě před tím, než začnou bojovat. Výsadkáři se lépe brání, pokud jsou zakopáni. Mohou přejít přes široký vodní tok (Ryn). Hodně jim pomáhá výsadkové dělostřelectvo. Při přesunu po silnici vadí rychlejším pozemním jednotkám.

Pozemní jednotky mají za úkol co nejrychleji postupovat přes dobyté mosty do Arnhemu a ničit ustupující nepřátele. Měly by být 19. září za Eindhovenem, 20. září u Nijmegenu atd. Protože se v úzkém pásu silnice mohou jednotky jen těžko rozvinout, snažte se mít na hrotech své nejsilnější jednotky (231. st. Infantry Brigade, 44. th Royal Tank Regiment ap.).

Na nepřítel obsazené mosty utóče především obrněnými jednotkami a dělostřelectvem (tanky mohou přes vodní toky).

ATIC ATAC

Musíte se dostat ze strašidelného zámku. V prave stěně uvidíte východ - velké dveře s nápisem A.C.G. Musíte najít klíč s písmeny A.C.G. Klíč je ale rozbitý na tři části, které jsou poschovávány po celém zámku. Bílé dveře se samy zavírají v náhodných intervalech. Barevně zamířované dveře otevře jen klíč stejné barvy. V podlaží jsou propadla, kterými propadnete o patro níž. Když vstoupíte do nějaké místnosti, je za chvíli plná příšerek, které vám užívají energii (kuře).

Ovládání:

O - start	Q - doleva
W - doprava	E - dolů
R - nahoru	T - střelba
Shift - přestávka	Z - sbírání a pokládání

BATMAN

Netopýří muž musí najít části svého vozidla, Batcraftu. Batman nemá na začátku žádné zbraně, musí je nejprve najít. Pak se musí pustit do hledání několika částí jeho vozidla. Malé figurky Batmanů mu pomáhají při plnění úkolů.

BOTY - umožňují krátký skok na stranu

TRYSKY - připevněné k plásti prodlouží skok

ANTI GRAF - zařízení ke změně směru letu

BATOH - do něj uložíte předměty, ale použít je můžete jen v místnostech, kde jsme je sebrali.

BUBBLER

Úkolem bubliny je zašpuntovat lahvičky s lebkou a zkříženými hnaty. Když jsou všechny lahve zavřeny, najdete východ (exit).

CHIMERA

Chimérii si udržujete pitím vody a pojidáním chleba. Vaším úkolem je zneskodnit jaderné naložce.

COOKIE

Kuchař má suroviny zamknuté v kredenci. To se jim ale nezamlouvá a proto při seberněší příležitosti utíkají. Muž na ně vrhat pytlíky s moukou a sražen je do misky dole. Pozor, krysy z popelnice na tebe hážejí odpadky, musíš uhybat před jejich haraburdím i před surovinami. Na misce je počítadlo, které udává, kolik potravin se tam ještě vejde. Když do misky spadne smetí, stav počítadla se zvýší.

Ovládání:

Q - doprava
W - doleva
E - dolu
R - nahoru
T - hazení mouky
Shift - Pauza

DEFLEKTOR

Musíte pomocí otočných zrcadel propojit dva lasery. Těsně před druhým laserem je ale nepropustná zeď, která zmizí, jakmile paprskem zničíte všechna bílá kolečka na obrazovce.

DEVIL'S CROWN

Musíte získat sedm drahokamů, které jsou roztroušeny ve 40 místnostech vraku. Drahokamy umístíte na královskou korunu. Blikající předmět nahradí odpovídajícím skutečným předmětem. Není to nic lehkého, zvláště když vás honí smečka duchů a dochází vám kyslík.

DRILLER

V každém z osmnácti sektorů planety musíte zavřít sondu. Jen tak bude moci plyn nahromadený uvnitř planety unikat. V jednom z hangarů najdete vzácné, pak můžete po planetě i létat.

DUN DARACH

Do dveří vstupujete stisknutím ENTER. Kupte si licenci proti kapsarům v Silver Street. Pak si zakupte krtčí kůži v Long Lane a dejte ji Brenovi. Ten vám porčí do dál. Ryde je strážce pořádku. Jestliže vás potká s kradeným zbožím, sebere vám nejen předměty, ale i všechny peníze.

FAIRLIGHT

Nejdříve seberte královskou korunu, která je na bráně poblíž startu. Vyjděte přes most ze zámku a můžete vejít do tajných dveří ve skále. V hrobcu odsunete mumii z katafalku a vlezte dovnitř. Tam najdete knihu. Ta vám otevře dveře, které jsou na vrcholku nejvyšší věže. Mnichy, kteří hlídají věž, můžete zničit pomocí kříží nebo malých lahviček. Ve věži najdete čaroděje, ten vám věnuje za knihu klíč od hlavní brány.

FRANK BRUNO'S BOXING

Chcete se utkat se všemi boxery? Pak napište následující jméno a kód:

- | | |
|------------------|------------------|
| 2. FRA AQ4ION9B8 | 3.FRA IK8IOM7N3 |
| 4. FRA IO2INAF16 | 5.FRA CI6IINNDI4 |
| 6. FRA BL9IONBN4 | 7.STE NR7I9NMI4 |
| 8. STE IL8IIOKN1 | 9.FRA FK7IIIFAB8 |

GUNFRIGHT

Ve městě občas potkáte malého poskakujícího mužíka. Ten vám ukazuje přibližný směr k banditovi. Když zločince objevíte, střílejte do něj. Na obrazovce se objeví dvojrozměrný pohled na banditu a zaměřovač. Se zaměřovačem nesmíte pohnout dokud se neobjeví nápis "DRAW". Nestřílejte zbytečně, za každý náboj se musí platit. Dřevěný kůň na chvíli zrychlí vaši chůzi.

GYRON

Střílejte-li na dělové věže, nezničíte je. Věž se jenom otáčí, přemístí do jiné části bludiště nebo se vůbec nic nestane. Může se přemístit i úplně jiná věž v jiné části bludiště.

HERBERT'S DUMMY RUN

Od startu jděte nalevo, vyspějte na lano a stiskněte najednou klávesy "C,H,F,E,A,T", získáte nesmrtelnost. Ve hře máte za úkol najít své rodiče. Abyste se dostali k pokladně, stoupněte si na kostku s písmenem A. Plyšového medvěda potřebujete k tomu, abyste dokazali projít místností, kde vás bombardují krychlemi.

HEAD OVER HEELS

Na každé z pěti planet se ukrývá královská koruna. Až získáte všech pět a zneškodníte tyрана, pak jste zvítězili. Head si může stoupnout na Heelse, vznikne tak postavka, která bude mít schopnosti obou dvou.

JET SET WILLY

Horník Willy se vrací domů. Jeho manželka ho nechce pustit spát, dokud neuklidí v domě. Celý dům má přes 60 místností, ve kterých je 80 předmětů. Willy může volně přecházet z místností do místností. O jeden ze svých životů přijde tím, že:

- se dotkne pohyblivého objektu
- se dotkne miny
- spadne z velké výšky

Ovládání:

Enter Start

O doleva

P doprava

Z skok

A pauza

L hudba on/off

KIREL

Vášim úkolem je v každé úrovni sebrat předepsaný počet bomb a pak odejít dveřmi, které se objeví.

MANIC MINER

Jestliže v průběhu hry napíšete na klávesnici "TYPE WRITER", objeví se na obrazovce vedle panačků bota. Potom se můžete po stisknutí klávesy "9" a kombinace kláves "1-5" přemísťovat po celém bludišti. Pozor, nefunguje to u verze prodávané firmou "Bug-Bite"

AUF WIEDERSEHEN MONTY

Monty musí cestovat po celé Evropě, sbírat peníze a za ně si koupit lístek na ostrov Montas v Recku. Do některých států se Monty může dostat jediné letadlem. Na letišti vás pustí jediné s letenkou (lístek s nápisem AIR). Letenku vám zkontroluje panaček sedící za stolem. Poletíte, až stisknete klávesu "Symbol Shift".

MONTY ON THE RUN

K úspěšnému dokončení hry musíte bezpodmínečně na startu vzít předměty 2,4,12,13,16. Na své cestě sbírejte všechny předměty kromě těch, které vás zabijí. Blikající sloupy vám neublíží, ale jen při jednom barevném odstínu jimi můžete projít. Jinak vás teleportují ne jiné místo bludiště (někdy se to může hodit). Když se dostanete na loď, v její levé dolní části najdete klíč. S klíčem se vydejte do levé horní části. Zde uvidíte blikající čtverec. Skočte do něj a vyhrájete.

NEXOR

Poslední zoufalce stojí proti Andromedanům. Je ztracen v bludišti Nexoru. Na tvých bedrech leží přetěžky úkol, najít Nemesis, strašlivou zbraň. Je rozložena na deset částí, které jsou poschovávány v bludišti. Komplex Nexoru se skládá ze 13 podlaží a velkého množství místností a chodeb. Musíš použít každý výtah, který v labyrintu naleznáš. Některými místnostmi můžeš projít téměř bez potíží, v jiných musíš ukázat všechno ze svého umění. Neptíblíž se k bombám ani k potvoram, jinak zahyneš. Čas ve hře hraje velkou roli. Jakmile najdeš část Nemesis nebo planek bludiště, objeví se zpráva o zbyvajícím čase.

Pokračování

IMAGINE-KONAMI YIE AR KUNG-FU

YIE AR KUNG - FU je hra pro všechny osmibitové počítače. Ovládáte bojovníka, který je přeborníkem v Kung-Fu. Postupně se utkáte s deseti protivníky, kteří jsou vybaveni různými zbraněmi a ovládají rozličné techniky boje. Do každého souboje půjdete s energií rovnající se osmi červeným čtverečkům. Po souboji je vám jeden čtvereček ubrán. Osmi zasahů znamená ztrátu jednoho života. Zlikvidujete-li svého protivníka, aniž by vás zasáhl, objeví se nápis "PERFECT" a jako odměnu dostanete několik životů navíc. Jedine, co mi na hře vadí, je malá grafická pestrost pozadí. Dvě obrazovky (příroda a svatyně) je příliš málo. Zato však jednotlivé figury jsou prokresleny velmi pečlivě. Vše je podbarveno pěknou hudbou, celkový příznivý dojem doplňují zvukové efekty. Hrát mohou i dva hráči a výsledky se zapíší do tabulky.

Jednotliví protivníci:

BUCHU - Přestože jde o tlustého bojovníka, dokáže přes celé zapasistě proletět vzduchem a zasadit vám pěknou ranu břicha.
STAR - První žena na vaší cestě. Bez milosti po vás bude házet shurikeny (hvězdičky).
NUNCHA - Bojovník se zbraní. Skákejte tak dlouho sem a tam, dokud nedoskočíte za protivníkovu záda. Potom použijte kop na

nohy (nejúčinnější technika), popř. zapněte "autofire". Pak už nemá vůbec žádnou šanci. Uteče-li nepřítel z dosahu vašich nohou, začnete zase skákat. Tento postup je velice účinný.

POLE - Bojovník s tyčí (bo). Jeden z nejtěžších soupeřů vůbec. Jakmile vás svoji tyčí zachytí, jste většinou ztraceni. Zde skoky nepomohou, ale zkuste toto: Podřepněte a čekejte, dokud se nerozběhne proti vám. Potom použijte kop na nohy. Zasáhnete-li, nepřítel ustoupí.



Vše se opakuje, dokud nezvítězíte. Vyzaduje to značný cvik.
CHAIN - Nepřítel s řetězem. Hned v první chvíli skočte doprava a usilovně ho kopejte do nohou. Chain se zasekne u kraje a máte ho.

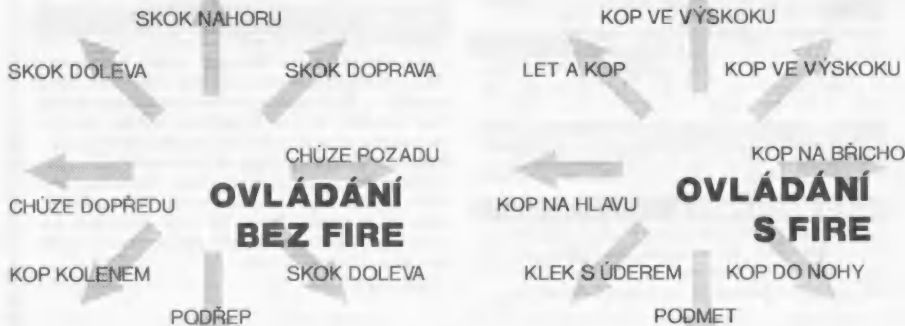
CLUB - Tento protivník používá hůl, ale spíše se mi zdá, že má sněžnice! Likvidovat jako "Nunchu", tedy hlavně skoky a kopy.
FAN - Další žena, prý s vějířem (letajícím?). Vrhá po vás podivné "kloboučky", které jsou snad všude. Souboj s ní je obtížný, pokuste se ji někde v rohu "zaseknout" kopem do nohy.

SWORD - Bojovník s mečem. Zničte ho podobným systémem jako Nunchu.
TONFUNG - Bojuje s dvojicí japonských zbraní tonfa. Platí na něj stejný postup, jaký se již osvědčil v boji s Nunchou.

BLUES - Mistr Kung-Fu. Ovládá vše, co umíte vy, ale s několikanásobnou rychlostí. Pokud se mu dostanete pod pěti, asi to nepřezijete. Ale hráč, který se probojoval až sem, si jistě poradí. Pamatujte, že i vítězství nad Blues (Modrým Mistrem) je možné!

Kdo nyní čeká oslavné zpěvy a své jméno vylesané do kamene u vchodu do Shaolinu, ten bude zklaman. Hra běží znovu od začátku a my si můžeme otevřít encyklopedii. V ní se dočteme, že Kung-Fu vzniklo v Číně nejdříve jako cvičení pro udržení zdraví. Podívejte, co se z rozvíček vyklubalo!

SMS



GREAT ESCAPE

Tak už to na tom světě chodí. Na začátku byly skutečné zažitky spojeneckých vojáků při útěku z pekla nacistického zajateckého tábora. Následoval román *Great Escape* (Velký útěk). Byl pravdivý a měl úspěch. Po něm přišlo filmové zpracování a nakonec se látky ujal v roce 1986 softwarová firma Ocean. Hrůza fašistického lágru už je zapomenuta, zbylo jen napětí provázející přípravu každého útěku.

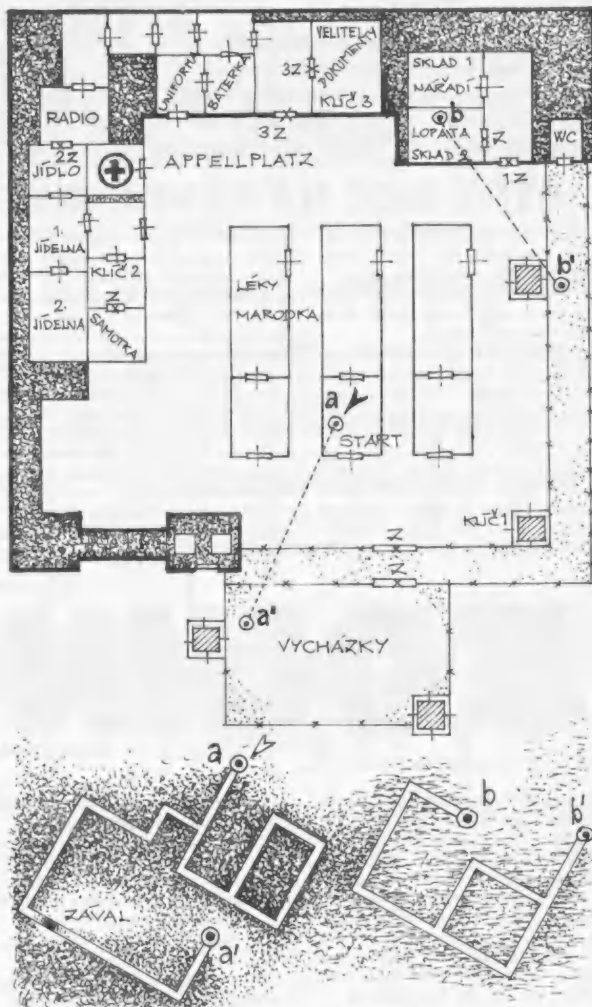
Ráno dne 0 začínáte ve své cele. Doběhnete pro 1. klíč. S ním maxim. nahoru odemknout 71. Vjděte, vstupte do dalších dveří a nařadim ze skladu č.1 se vložte do skladu č.2. Seberte lopatu, rychle zpět do cely, odsuňte kamna a v tajné unikové chodbě vše odložte. Jděte do kanceláře Červeného kříže, otevřte bednu se zásilkami a vezměte sáček. Zaskočte na marodku a seberte leky, které jsou pod jednou postelí. Všechno musíte ovšem stihnout při běžném režimu zajateckého lágru tak, aby vás nikdo nepřistihl při činu. Se sáčkem i s leky zase pod kamna do chodby.

Další den jděte ihned do kanceláře ČK a z bedny ukradněte kus chleba. Jídlo je tak vzácné, že za chleba můžete od kteréhokoliv spoluvězně žádat jako protislužbu plnění vašich denních úkolů tak, aby gestapáci nezjistili vaši nepřítomnost. Vezměte 2. klíč a otevřte si dveře nad jídelnou (72). Klíč odložte a uvnitř seberte radio a baterku. Znovu s nimi do skryšle!

S nařadim z úkrytu jděte ke dveřím vpravo od Appellplatzu. Vlámejte se dovnitř a pak ještě jednou do velitelské kanceláře. Tady ukradnete dokumenty, které opět uschováváte.

Další ráno musíte zase do místnosti ČK. V bedně jsou dnes štipací kleště a uniforma. Odneste je opět do chodby. Pokleslou morálku si nejlépe napraveníte stálým oblekáním a svlékáním uniformy. Vaše vlajka vlevo na obrazovce tím hned vyletí až na vrcholky. V úkrytu všechno odložte a vezměte si lopatu a baterku. Chodbou se doplazte až k zavalu a uvolněte pruchod. Odložte lopatu a vraťte se pro doklady a štipáčky. Takto vybaven vylezte ve dvore pro vycházky vězňů (A') a rychle přestupte dráty lagrovoho oplocení. Venku odložte doklady a prostípejte si cestu zpět. Musíte ještě jeden den vyčkat. Tentokrát naleznete v bedně Červeného kříže kompas. Zopakujte stejný postup jako s dokumenty, ale tentokrát už bez návratu! Zahodte kleště, seberte doklady a s kompasem uprkem doleva pryč.

Andrew



VELKÝ ÚTĚK

DAMOCLES

Historický Damoklés složil přehnaně oslavnou báseň na svého pána. Ten mu za to vystrojl neměně velkolepou hostinu a posadil jej do čela stolu. Přesto Damoklés za chvíli prosil, aby ho té pouty zbavil. Spatřil nad sebou viset...

OSTRÝ MEČ NA TENKÉ ŽÍNI

Vrací se s dlouhé cesty zpět domů na planetu Eris. Raketoplán přijímá zvláštní zprávu pro tebe od prezidenta planety:

"V recepci kosmodromu je klíč od připraveného auta. Rychle přijďte do domu na první křižovatce."

Po přistání jsi si podle pokynu vyzvednul klíč a po trochu nebezpečně jízdu zastavil před hotelem. Vešel jsi a v místnosti vlevo upoutala tvou pozornost složka s několika spisy, napsaná pouze "Damocles file". V papírech čteš, že celé planetě hrozí úplné zničení. Trajektorie planety Eris se kříží s dráhou komety Damocles. Srážka je téměř neodvratná. Dozvíš se navíc také o bombě profesora Hanzena (viz Excalibur 6.4) a o jistě

společnosti, která je ochotná dát 25 milionů za to, že při zachráně planety bude kometa zachována. Společnost ji zamýšlí komerčně využívat jako ojedinělou turistickou atrakci. Nakonec je výzva: Po přetečení máš jít do místnosti ve druhém patře naproti výtahu.

V pokoji čeká nabídka odměny za zachránu planety ve výši deseti milionů. To je málo za takovou práci, vždyť za to si ani nekoupíš v ČSFR obchodní dům, pomyslíš si a odmítneš. Prezidentovi pochopitelně na Erisu dost záleží a proto nabídku zvedne. Na závěr ti ještě sdělí, že u letecké školy tě čeká nový raketoplán. Klíč je ve sklepe. Dostaneš také radu, že nejlepší by bylo začít v Hanzenově labo-

ratóri. Do střetu planety Eris s kometou Damocles zbývá něco málo přes tři hodiny. Podají se ti jejich záchrana?

Toto byl malý kousek ze hry. Několik rad pro hráče:

- BARE ISLAND je ostrov, tvarem trošičku připomínající telefonní sluchátko.

- SNOW ISLAND je jméno pro bílý ostrov.

- na postě v CAPITAL CITY si nepameneš vzít computer. Při přeletu nad ostrovem vám oznámí jeho jméno (souřadnice schválně neuvádím, dozvíte se je během hry).

- pokud neovládáte angličtinu natočte si dobře, aby vám poněkud kratší doba na přečtení zpráv nevažila, použijte klávesu RETURN pro pauzu, zastaví se i text

- některé důležité údaje si píšte na papír, (hlavně souřadnice objektů), podruhé se vám už třeba neobjeví.

- nepameneš, že čas 3 hodiny, (jak je již ve hře upozorňováno), platí jen na planetě Eris, ve vesmíru je to doba velice krátká. Při meziplanetárních cestách vám čas běží rychleji!

- s přistávaním si nedělejte starosti. Nasměrujte dráhu lodě co nejlépe kolmicí a přiměřenou rychlostí narážte do povrchu kosmického tělesa.

- planety neprohledávejte nahodně, jinak najdete spoustu neužitečných předmětů. Co máte dělat se vždy nějak dozvíte.

Morghot

EQUINOX

Na daleké planetě Equinox, bohaté na uranovou rudu, byly pro její těžbu zřízeny plně automatizované doly. Do těžby nezasahoval jediný člověk, Equinox byl totiž lidmi neobydlený. Důl byl rozdělen na osm zcela soběstačných sektorů. Po ukončení denní směny byl bezpečnostní kontejner s vytěženým uranem odeslán do centrálního skladu. Vše dokonale fungovalo a Equinox byl významným energetickým zdrojem pro okolní planety.

Jednoho dne byl však důl napaden Equinoty, nepřítel inteligentními praobyvateli planety. Těžba byla přerušena v kritickém okamžiku, kdy měl uran putovat do skladu. Pochody, probíhající nyní ve nahromaděné vytěžené uranové rudě, hrozí zničit jak doly, tak i celou planetu.

Začíná hra a její dramatický příběh,

začíná mise bojového a pracovního robota Paula, stroje stejného typu, jako byl Maul, člen slavné Enigma Force, (ale to je zase jiný příběh). Paul má těžký úkol odtransportovat kontejnery s vytěženým materiálem do bezpečnostního skladu pomocí speciálních teleportů. Na odklizení každého kontejneru je vymezen čas, daný dobou stěpení uranu.

Paul se v době pohybuje pomocí vlastní energie, magnetických výtahů a teleportů. Za ně se však musí platit, cesta tam a zpátky stojí jednu známku. Pokud ji nemá, musí podstoupit přetavení jednoho ze dvou náhradních ochranných pláštů na potřebnou známku. Jsou-li některé průchody zavalené, použije lopatu, nebo dynamit. Někdy ale musí otevřít i pancéřové skříně, pak pomůže jediné

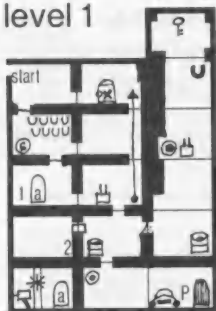
vrtáčka. Dveře musí otevřít patřičným klíčem. Energií si může doplňovat z nalezených akumulátorů. Paul se může vznášet, avšak palivo pohánějící vznášadlo se rychle vypotřebuje a on je musí doplňovat z nalezených soudků. Očíslované karty 1 až 8 mu umožňují přejít do další části dolu. Pozor! Paul u sebe může mít vždy pouze jeden předmět a proto jeho postup vždy předem podle připojených mapek dokonale promyslejte.

Ovládání je jednoduché. Pokud držíte "nahoru", robot se bude vznášet. Pokud držíte "dolů", Paul může sebrat předmět nebo jej pouštět.

Vážení Paulové, přeji vám, abyste Equinoty vypeklí a zachránili tu jejich legrační (a přeci tak důležitou) planetu.

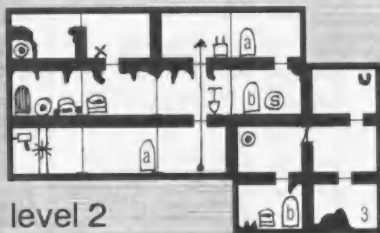
Hoďné štěstí přeje TAD.

level 1

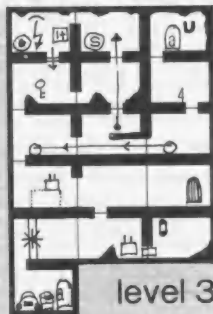


ÚPLNÁ MAPA DOLŮ EQUINOXU

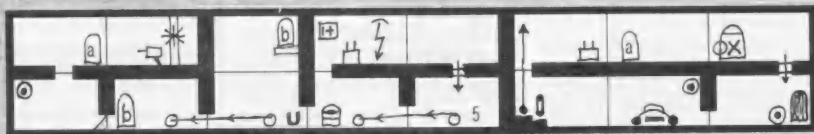
level 2



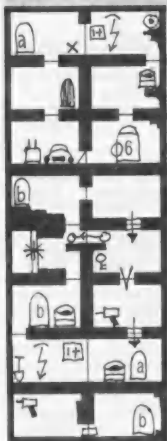
level 3



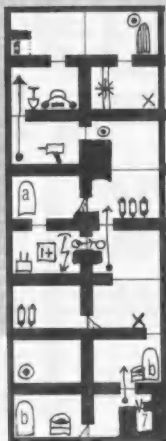
level 4



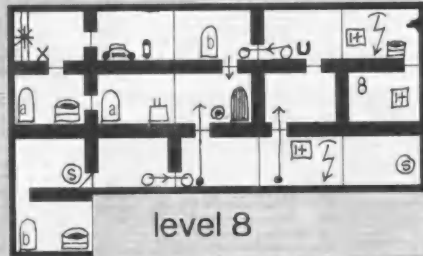
level 5



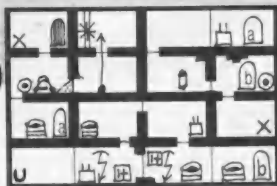
level 6



level 7



level 8



TAD
zmapoval



běžící pás



dveře



klíč ke dveřím



laserová překážka



pojistka



kontejner s uranem,
odnést do * teleportu



dynamit



kanystr s palivem



akumulátor



známka do teleportu



místo pro pojistku



lopata



vrtáčka



zával chodby



zasypání komínu



průchod



teleport



mezisektorový průchod



výtah



* teleport pro kontejnery



trezor



karta nesmrtnosti



karta vstupu do sektoru



zařízení k přetavení
pláště

SINCLAIR

Máte problémy s dohráním her do konce? Zpomalovač SLOMO vám umožní nastavit rychlost lbovně hry od 0 do 100%. Info: Drexler Jachodova 2889, 106 00, Praha 10, za zámku

Sháním hry Krokout, Samurai War, Flying Hark, Noferatu, Vindicators II, Turbo Spirit, Mundo Fur ción na počítač Didaktik Gama. Zdeněk Marek, Střelčovice 66, Střelčovice 378 53.

Prodám Spectrum 128kb + tiskárnu BT 100 + kaseták + 22 kaset + mnoho literatury - nejraději vsaku. Redakce Andr. Nová 34, 408 01 Rumburk

Prod. uprav. Sinclair (80k), zápis Aritma, 50 kazeť s prog. mnoho literat., podrobný popis záslu. Cena dohodou. P. Menkina, Klegova 80, Ostrava 5, 705 00.

Koupím textovou hru Nekonečný příběh cs na ZX. Petr Buršík, Fanderlikova 12, Brno, 616 00.

Výměnný hry na ZX Spectrum: Seznam za seznam. Milan Czarnowski, Na Bezděkově 17/1, 256 01 Benešov u Prahy.

Výměnný, případně i nahraji programy na ZX a podob. Telefon večer 468 679.

Kdo poradí, kde sehnat programy publikované v časopise Excalibur? David Keřut, Čapkova 1690 a Václav Papík, Sukova 1313, Říčany u Prahy 251 01

Sháním hry Colony, F-29, Hundra a Tusker to vše na ZX Spectrum. Možnost výměny. Kohoutek Jiri, Lodská 464, P. a. 181 00, Tel 855 9589.

Kdo má hry Lotus Challenge, Lemmings nebo jiné novinky na ZX Spectrum, ať napíše na adresu: Michal Schlogl, Štítánská 354, Praha 8, 181 00. Rád odkoupím nebo vyměním.

Výměnný hry a programy na ZX Spectrum a Di didaktik Gama M. Seznam za 1 Kč známku. Zpříspědné prodání návody M. Čerňovský, Čajkovského 949, 500 09, Hradec Králové.

Koupím levně spolehlivý počítač na bázi Z80 pro svého kolegu, který propadl počítačovým hram. Uvím ovladače a prvotní software Ing. Jiří Houdek, tel. 232 4188.

Koupím program "The Music Box" pro počítač ZX Spectrum. Martin Boháč, Na Kozárcově 12, Praha 2, 120 00.

ATARI XL/XE

Koupím nebo vyměním hry na Atari 800/XL "TestDrive" nebo "The Cycles". Přemysl Černý, Boleslavská 16 - Vinohrady, Praha 130 00, tel. 747 590.

Kdo nahraje na disketovou jednotku pouze disketové verze her? Mám Atari 130XE a XF 551 Hlavně sháním Tetris a Barbarian.

Výměnný hry a programy na Atari XL/XT. Sháním hlavně simulátory a akční hry. Mohu nabídnout např. Fred, Misja, F 15, Ace of Aces atd. (turbo). Jiří Sládek, Chvátrčická 361 P. 8.

Výměnný nebo nahraji prog. na XL/XT. Posadím začátečník. Zpříspědní literaturu. Lukáš Kalista, Spálená 35, Praha 1.

Kdo poradí ve hrách Práte Adventure, Missing a Hacker. Poradím při hrách: Aristův protikůl. Ispuňní heslo. Čtrnácti zkazy. Tomáš Černý, Na Kozárcově 991, Říčany u Prahy, 251 01.

Mám XL800 a sháním hry: Double Dragon, Ace of Aces, Street Fighter. Platím dobře. Adresa: Dušan Smetana, Palackého 831, 252 63 Roztoky u Prahy.

Chtěli bych hry Tusker na XL 800. Je mi deset let. Adresa: Jakub Sládek, Nad Šutkou 15/628, 182 00 Praha 8, Tel. 840 174.

Kdo nabídne pro Atari XE/XL hry: Barbarian, Dragon Ninja, Adresa: R.Malik, Tvarožná 292, 664 05 Brno venkov

Nabízím Atari 800 XL, datarecorder Turbo 2000, 2 + joystick, cca 700 programů. Vše v dobrém stavu. Cena 5900, Tel. (02) 798 6584.

Prodám Atari 130XE nevyužitý i s magnetotiskárnou a originálními hrami. Cena dohodou. Tel. Praha 378 413

Prodám Atari 130XE + datarecorder XC12 + joystick + prog. + literaturu. Cena dohodou nabídně. Jiří Peřilach, Ochoz u Brna, č.302, 664 02.

COMMODORE 64

Prodám Interface Robotron/President pro Commodore 64. Italská 25 Praha 2, Tel. 267 99430

Výměnný hry na C64/128 hlavně na disketách. A. Jelinek, Mickiewiczova 11, Praha 6, 160 00.

Rád bych si doplnoval s tím, kteří pracují na C-64 a rádi by si s někým porovnali své znalosti. Mikošovský Jaroslav, Kolářova 1499, Písek 397 01

Prodám Commodore 64 i s příslušenstvím: Drive 1541, Datasette 1530, 2ks joystick, reset, 5ks kaset, 20 disket se značným množstvím her. Cena dohodou. Tel. (017) 26085.

Sháním Lotus Challenge, Elite, Twin World, Tusker Artanor, Budokan, Battle Squadron na C64 a Sinclair ZX Spec. Pavel Moravčík, ČSA 11, 736 01 Havířov

Koupím Cartridge na C64. Len ve výborném stavu. Plátno na adresu: Rašelský Dudaš, Bajkalská 34, Košice 040 01

Kdo prodá na dobrou manuálu ke hram The Last Ninja 1 a 2? Předem děkuji. Adam Král, Josefská 118 00 Praha 1, Malá Strana

Prodám počítač Commodore 64, Diskdrive 1541, Ramdisk 1764, myš, 2 + joystick, diskety a cs. i literaturu. Adr. Petr Mazánek, Petyrkova 1948, Praha 4, 149 00.

Commodore 64 + disk 1581 Rychlé nahrávání z disket 3,5", 200 bloků za 8 sekund. Instalace disket + návody doobrou za 99,- K. Kostroun, Dukelská 638, 391 02 S. Ustí 2

Pro C64 sháním logické rychlíky (tkomé Tetris) a kvalitní české manuály "Iron Lord" a "Times of Lore". Jiří Moravec, Těplická 264, Praha 9, Pro sek. 190 00.

Prodám Cartridge Gigaloed na C64 a interfejsový kabel na připojení tiskárny Robotron k počítači C64/128. Tel. vedec (02) 991 2052

RŮZNÉ

Prodám čas a knihy se zaměřením k výp. tech. jako AR, A-B, ST výběr informací z org. a výp. tech. SO, poč. a um. inteligence, aktuální výp. tech. atd. Seznam za známku. Píndák, Manetinská 21, 323 00 Písek.

Prodám novou nepoužitou floppu mechaniku 5,25" - 360 Kb. Cena 1800, Tel. 539 396 volat 18 21hod.

Prodám modul vstupu RGB do Oravany, Měna, Aléše J.Fryč, Činská 8, 160 00, Praha 6, Tel. 311 3832.

AMIGA

Sháním jakoukoliv hru pro Amigu 500, která v Excaliburu vyšla. Na Amigu přecházím z C64. Předem děkuji za jakoukoliv informaci. Dá niel Soukup, Dobrovského 875 Praha 4, Karmyk

Prodám Commodore Amiga 500, 50 disket s novými hrami, myš, joystick, TV modulátor. Vše za 13 300 Kč. Ladíška na adresu redakce nebo na tel. (02) 849 782.

Výměnný hry na Amigu 500. Zašlejte svůj seznam. Jan Beneš, Haberfeldova 22, Praha 6, 169 00.

Kdo sežene různé programy a hry? Přednostně hry: Powermonger, Lemmings, Police Quest, TV Sports Basketball, Millennium Wings (zaplatím). Petr Šulc Praha 4, Mořany, 143 00, Tel. 767 101

Koup. prg. na A 500 Nabídněte i prog. na 3,5 disk pro C64. Richard Liška, Hlavní tř. 898, Ostrava 8, 708 00.

Výměnný hry a programy na Amigu 500. Robert Lehar, Prievidzká 7, Šumperk 787 01.

Koupím velmi levně barevný monitor na Amigu 500. Počítač jsem si koupil ale na monitor už nezbývá. Tel. 764 674.

Mám Amigu 500 a sháním hud. programy Future Composer v1.0 a hry: Operation Stealth, Castle Master, Supremacy a Antheds. Petr Hruška, Lipová, 1194, 36 222, Nejdk.

ATARI ST/TT

Výměnný, prodám nebo koupím hry a programy na Atari ST. Seznam za 1 Kč známku nebo známku. Lukáš Ondřej, Masarykova 851, 735 14, Olomouť, Lutyně, Tel. 20456.

Koupím Atari 520 nebo 1040 ST s monitorem do 15 000. Kcs. Tel. 316 3078.

Prodám Atari STFM (15 990, 1 s monit. SM124 a 20 990, Zaučím, předu, výrobím software na zakázku. Vše 100% stát. Spěchá. Radek Vondra, Na kolíně 6, Praha 6, telefon: 311 4170.

Najdu člověka, který vlastní Atari ST a zajímá se o letecké a jiné simulátory a chce se podílet o zkušenosti a programy? Píse na: Milan Těšáček, Uprkova 19, Jihlava.

Výměnný hry na Atari ST s jednostranným drive. Štěpán Hrbek, K. háji 12, Praha 6, Such. do 165 00.

Na ST sháním hry: Powermonger, Lotus Esprit, Shadow of the Beast, Lord, Secret of M. Island apod. Výměna software možná. Ji. Sedý, Klno vecká 6, Karlovy Vary, 360 10.

MS DOS

Výměnný hry na IBM PC (EGA, VGA). Adam Borek, ul. prot. J. Šolpala 1608, Ostrava, Poruba 708 00.

Prodám nebo vyměním hry na PC. Seznam za obálku s známku. Martin Feřtek, Španielova 1323, Praha 6, Řepy 11, 163 00.

**Počítačová prodejna
ABM Elektronik
Praha 3 - Vinohrady
Baranova 6
Vás zve**



na poslední chvíli došlo...

AMIGA

Predám nové programy na Amigu. Zoznam za-
šlem za známku. Cena dohodou. R. Navráčik,
Drobného 21, 841 01 Bratislava

Nová firma THE CINEMA hledá schopné progra-
mátory v assembleru a v C, grafiky a hudebníky.
Jen A 500. Vítané disketa s ukázkou bude
vrácena. Adresa: Tomáš Nesnídel, Ostrvní 17,
110 00 Praha 1

SINCLAIR

Výměním hry na počítač Didaktik Game. Např.
R-type, Robocop, Tasker Elite atp. Seznam za-
šlu, pošlu svůj. Adresa: Jakub Vidner, Bělkova
1295, 464 01 Frydlant

KLÍČE KE HRÁM

**Všechna čísla Excaliburu
v počítačové
prodejně**



GM electronic

Sokolovská 21
Praha-Karlín
Metro B a C
Stanice FLORENC

ATARI ST/TT

Prodám levně Atari Mega ST4 (4MB RAM, Blitter,
Floppy 720 KBy za 29 950,- Kčs. Harddisk Atari
Megaflo 30 za 12 950,- Kčs. Při koupi dohrom-
ady za 39 950,- Kčs. Přijete do redakce Excalibu-
ru: P.O. Box 414 - 111 21 Praha 1

Hledám kámoše nebo kámošku (?) pro výměnu
programů na Atari ST 1MB. Napíši mi na adresu:
Martin Jařábek, Kunihova 1719, Praha 4 Chodov,
149 00

Mám zájem o výměnu programů na Atari ST
Také mám zájem o manuály veškerého druhu.
Adresa: A. Svoboda, Vršovická 81, Praha 10,
PSC 100 00 nebo tel. 737 69 53

Prodám velkoplošný monitor Atari SM192 o úhlu
příčce 19" s rozlišením 1280x960 bodů + video
karta Atari pro Atari Mega. Cena 39.950 Kčs.
V SRN stojí takový komplet 2.700,- DM, v ČSFR
monitor 41.100,- Kčs. Dále prodám laserovou li-
skárnu SLM 804 za 34.950 Kčs. Nabídky do
redakce Excaliburu.

Rozšíření paměti pro
počítače

AMIGA 500

firma

ZSWARE

512KB - 1890 Kčs

2.5 MB - 5990 Kčs

provedeme i vlastní
instalaci do počítače
volejte telefonem

(02) 8551018

COMMODORE 64

Koupim, prodám či vyměním programy a hry na
kazetě c 64. Seznam zašlu. Miroslav Příbyl,
Olešná 79, 393 01 Pehřimov

Mám nové C64 sháním hry typu Draconus, Ninja,
Commando, Lotus Esprit Turbo, Ghostbusters,
Arcanoid, Int. Karate, Out run a pod. Sháním též
cartridge turbo. Volat večer (02) 463 80 94.

ATARI XL/XE

Lacno predám Atari 800 XL + dataset. Štefan
Hanušik, Vojenská 40, Levice 934 01

Koupim, prodám, vyměním "olympiády" i "karate"
a hry se sportovní tematikou. Pouze na Atari
800 XE/XL. Karel Jurečka, Nezvalova 39,
Šumperk 787 01

SHARP MZ-81

PRODÁM os. počítač Sharp MZ 821 s
vestavěným data rekordérem + 2 joysticky +
kazety s hrami a syst.prog. + velké množství
manuálů (popis hardware, výpis ROM, návody) +
plotter ALFI vč. zdroje, prop. kabelu a prog.
vybavení. Cena 7500 Kčs i dohodou. Aleš Zika,
Dohnalubinská 1671, Pehřimov 39301

Misto pro inzerát Tomáše Jaburka

Na Jezerce 47

140 00 Praha 4

(asi příznivce Sinclairu)

Tomáši, přišel nezapomeň napsat text!

Ahoj

NAVŠTIVTE JINÉ SVĚTY

čekají vás v knižkupectví zaměřeném především na sci-fi literaturu

JINÉ SVĚTY PRAHA 4 NUSLE
SVATOSLAVOVA ULICE 18

tramvaj č.18 stanice Horky



WINSTON SMITH

knihkupectví a antikvariát pro Vás

OBROVSKÉ SLEVVY PRO PŘEDPLATITELE!

EXCALIBUR ZA 14,41 KČS, AMIGA MAGAZIN ZA 19 KČS!



PLNÁ CENA

PŘEDPLATITELSKÁ
CENA

PROSTŘEDNÍCTVÍM
KUPONU
PRO SLEVVU
UŠETŘÍTE
HROMADU
PENĚZ



kupón pošlete na adresu:

**SMS
U PERGAMENTKY 8
170 00 PRAHA 7**

Firma SMS vám obratem pošle složenku.

KUPÓN PRO SLEVVU A DOPLNĚNÍ CHYBĚJÍCÍCH ČÍSEL

☐ **ANO!** Chci slevu na časopisy, které si předplácím, a budu je pak dostávat až do domu. Na jednotlivých časopisech ušetřím:

na 6 číslech **AMIGA MAGAZINU** za předplatitelskou cenu **128 Kčs ušetřím 40 Kčs + poštovné**,
na 12 číslech **AMIGA MAGAZINU** za předplatitelskou cenu **228 Kčs ušetřím 108 Kčs + poštovné**,
na 6 číslech **EXCALIBURU** za předplatitelskou cenu **95 Kčs ušetřím 13 Kčs + poštovné**,
na 12 číslech **EXCALIBURU** za předplatitelskou cenu **179 Kčs ušetřím 37 Kčs + poštovné**,
na 6 číslech **PCM** za sníženou cenu **60 Kčs ušetřím na poštovném 12 Kčs**.

Zde vyznačte, prosím, Vaši volbu:

pořadové číslo - No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
AMIGA MAGAZIN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EXCALIBUR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PCM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

POSTAVTE SI VIRUS ☐ **OSOBNÍ POČÍTAČE** ☐

☐ číslo ještě nevyšlo ☐ již vyšle číslo, nezávazná objednávka
☐ číslo je rozebráno, obdržíte jej po případném dotisku

☐ již vyšle časopisy zašlete až s novými čísly
☐ již vyšle časopisy zašlete na dobírku

Jméno a příjmení

ulice

PSC

město

(příloha, prosím, čtenář)

ČASOPIS
POČÍTAČOVÝCH
HER

Excalibur

Kupón pro bezplatnou inzerci
P.O.BOX 414, 111 21, PRAHA 1

RUBRIKA:

☐

SINCLAIR

☐

AMIGA

☐

MS-DOS

☐

KLUBY

☐

ATARI XL/XE

☐

C 64/128

☐

ATARI ST/TT

☐

RŮZNÉ

Nezapomente uvést celou adresu nebo telefonní číslo

AMIGA Magazin 1/91 (No.1):
Page Stream / Viry / TEM / Emulátory /
Amiga 3000 / Soundtracker / Commodore 64
GEOS (1) / hry (28 Kčs)

AMIGA Magazin 2/91 (No.2):
Emulátor Macintosh / Mac 2 dos / DOS 2
DOS / GEOS / CDTV / AMIGA 3000 /
Startrek / Deluxe Paint III / hry (28 Kčs)

AMIGA Magazin 3/91 (No.3):
Video Toaster / Bars & Pipes / Multimedia
Power Windows (1) / Videoscape 3D / dPaint
III / Dungeon Master (28 Kčs)

EXCALIBUR No.0 viz PCM
SPECIAL'90

EXCALIBUR 1/91 (No.1): Lotus
Esprit Turbo Challenge / Super Cars / Elite /
E Motion / Barbarian / Retaliator / Tusk
Pyjamaroma / Space Quest 1 (8 Kčs)

EXCALIBUR 2/91 (No.2): Lem
mings / F-19 Stealth Fighter / Winter Games
Xenon II / Shadow of the Beast II / Operation
Stealth / Retaliator F-29 / Colony (8 Kčs)

EXCALIBUR 3/91 (No.3):
Powermonger / Wings / Budokan / Flood /
Operation Stealth / Sierra On Line / Arca
noid / Supremacy / Harley Davidson (8 Kčs)

EXCALIBUR 4/91 (No.4):
Dungeon Master Chaos Strike Back /
Xenomorph / Shadow of the Beast II / B.A.T.
/ Hero's quest / Neomancer (8 Kčs)

PCM SPECIAL'90 (No.1):
DCTV / IBM PS/1 / Epson GT 6000 / DTP
Motorola 680xx / EXCALIBUR No.0
příloha PCM: Sentinel / Invaders / Space
Quest (10 Kčs)

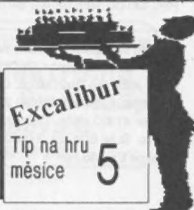
PCM 1/91 (No.2): Emulátory pro
AMIGU a Atari ST / přehled AT příkazů
běžných moderní / IBM PC a ti druzí /
Apple Macintosh / AMIGA 3000 / Atari TT
NeXT / Star LC 10 / Text 602 (8 Kčs)

PCM 2/91 (No.3): Tiskárny do 1000
DM / Discovery 200K / Jak neztratit data /
MANUAL: dBASE III+ (1) (8 Kčs)

POSTAVTE SI VIRUS. Kniha
především pro uživatele AMIGY, kteří se
zajímají o Assembler, jazyk C a OS Amig.
Z obsahu: MC 68000 / OS Amig / Knihovny
/ C / Assembler / Struktura viru / Jednodu
chy program pro ochranu před viry 499 Kčs.
cca 100 stran)

Na
shledanou
v level 10
se těší
redakce

Tento kupón odesíláte a připevňujete



Sim Earth Řídíme celou Zeměkouli

Co najdete v příštím čísle ?

Podíváme se trochu podrobněji na počítačové simulátory. Proletíme se ve vzduchu, zaježdíme si několika auty a budeme se potápět do hlubin moře.

Přilétají:

Falcon
Retaliator
Ace of Aces
Fighter Bomber
Blue Max
Red Baron
Tomahawk

Na zemi čekají nastartované

Drive II

The Cycles

Stund Driver

Indianapolis 500

Carrier Command

Silent Service

688 Sub Attack

jsou připraveny ve vodě a pod vodou

NÁSLEDUJÍCÍ ŘÁDKY JSOU URČENY PRO FIRMY A PODNIKATELE, KTERÍ CHTĚJÍ ZÍSKAT DALŠÍ ZÁKAZNÍKY A PROSPEROVAT

PREZENTUJTE SE TĚŽ V EXCALIBURU! INZERCE JE ZDE (ZATÍM) SUPER LEVNÁ A (NEUSTÁLE) VÝHODNÁ. POSUŽTE SAMI:

OD TOHOTO ČÍSLA SE EXCALIBUR PRODÁVÁ TAKÉ V DISTRIBUČNÍ SÍTI PNS VE VŠECH KRAJÍCH ČSFR. ZA STRÁNKU A4 SI POČÍTÁME POUZE 1.999 KčS, TJ. CCA 3,30 KčS/CM². TEDY NIKOLI 10.000 NEBO 100.000 KčS JAKO V JINÝCH ČS. POČÍTAČOVÝCH ČASOPISECH, ALE POUHÝ ZLOMEK Z TĚTO ČÁSTKY! PODROBNĚJŠÍ CENÍK NAJDETE NA STR. 3 NEBO VÁM RÁDI ZAŠLEME GENERÁLNÍ CENÍK INZERCE NAŠÍ FIRMY.

VYUŽIJTE VÝHODNÉ INZERCE I V NAŠICH DALŠÍCH POČÍTAČOVÝCH ČASOPISECH PCM A AMIGA MAGAZIN!

TIPY A TRIKY



Záchránná služba Excaliburu

pro fandy počítačových her

AFTERBURNER

*A*ST*

Zastav hru a napiš THUNDERBLADE. Teď můžeš používat tyto klávesy:

G - Extra rakety

- Skok do další úrovně

< - Skok do předcházející úrovně

N - Další životy

AFTER THE WAR

A

V první úrovni stiskni <ALT>, , <I>. Získaš nekonečnou energii a zastavíš časový limit. Stiskni <ALT>, <M>, <I> dostaneš se do druhé level.

AMC

A

Kody do úrovní:

Level 2 - Nostromo

Level 4 - Discovery

Level 6 - Enterprise

Level 8 - Dagobah

APB

*A*ST*

Napiš ALF v hi-score. Získaš nesmrtnost.

ARCHIPELAGOS

*A*ST*

Jako kod zadej 8421, pak dvakrát stiskni ENTER. Teď si můžeš vybrat jakýkoliv z ostrovů (1 - 9999).

ARKANOID

*A*ST*

Stiskni F3 pro jednoho hráče nebo F4 pro dva hráče (místo F1 a F2).

ARCANOID II

*A*ST*

Stiskni <Caps Lock> a napiš DALEY88, budeš nesmrtný. Pak napiš PETEJOHNSONWANTSHEAT, kdykoliv při hře stiskneš <S>, otevře se tajný východ.

BACK TO FUTURE II

A

Zastav hru a napiš: THE ONLY NEAT THING TO DO. Získaš nekonečné životy.

BARBARIAN (Psygnosis)

*A*ST*

Napiš v titulní obrazovce 04 08 59, budeš nesmrtný.

BATMAN - THE MOVIE

A

Na titulní obrazovce vytučeš JAMMMMMMMMM, získaš nesmrtnost. Pomocí klávesy F10 se dostaneš do další úrovně.

BATTLE SQUADRON

A

Kdykoliv během hry napiš CASTOR. Když si budeš chtít změnit zbraň, užij funkční klávesy <F6 - F10>. Silu zbrani reguluješ klávesy <F1 - F5>.

BATTLE VALLEY

*A*ST*

Napiš ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE, budeš mít nekonečný počet tanků.

BEACH VOLLEY

*A*ST*

Za hry napiš DADDYBRACEY. Teď kdykoliv stiskneš F1, postupuješ do dalšího kola bez vítězství.

BIO-CHALLENGE

*A*ST*

Stiskni <Esc> a <G> a překonaš silného strážce na konci každé úrovně.

CARRIER COMMAND

*A*ST*

Zastav hru a napiš GROW OLD ALONG WITH ME. Pomocí kláves <+> a <-> si nastavuješ imunitu. Když napíšeš THE BEST IS YET TO BE uvidíš na mapě všechny nepřátele.

CARIOTS OF WRATH

*A*ST*

Až si přečteš instrukce, stiskni na joysticku střelbu a podrž ho směrem dopředu. Výsledek? Nekonečné životy.

CHASE HQ

A

Kdykoliv během hry stiskneš současně levé tlačítko na myši a střelbu na joysticku. Pak natučeš GROWLER. Klávesou <F> získaš nějaký ten čas navíc.

*POUZE PRO COMMODORE 64 *C 64 *C 64 *POUZE PRO COMMODORE 64 *

Back to the Future II	17966,173	nesmrtnost
Batman the Movie	4866,173	nesmrtnost
Cybernoid I	28870,165	nekonečné životy
Cybernoid II	20205,165	nekonečné životy
	54693,173	
	54995,173	
Dick Tracy	42745,173	neubívá energie
Dragon Ninja	43126,173	neubívá energie
	33357,173	
	32890,173	nesmrtnost
Giana Sisters	6664,96	
Teenage Turtles	1584,173	nekonečné kredity

Gigatrening pro hru	Vandetta - System 3 (v hex)
Level I	97DA,EB 97DB,00
	8669,FB 8670,00
	8671,EA 6BF4,24
Level II	8669,FB 8670,00
	8671,EA 6BF4,24
Level III	97F0,E9 97F1,00
	9116,E9 9117,00
	9118,EA 5F83,24
Level IV	9116,E9 9117,00
	9118,EA 5F83,24
Level V	9A23,F9 9A24,00
	92E3,E9 92E4,00
	92E5,EA 6FCD,24
Level VI	92E3,E9 92E4,00
	92E5,EA 6FCD,24

Excalibur
T+T